ГЛАВА ВТОРАЯ

СОЗДАНИЕ ПЕРСОНАЖА

ПЕРСОНАЖИ

Персонажи игроков, дожившие до десятого уровня собственного класса, становятся закалёнными в боях ветеранами. Они успешно прошли множество серьёзных испытаний. Им следует гордиться собой — но не следует считать себя непобедимыми. Тедас всё ещё полон опасностей: немало зловещих врагов встанет на пути у героев, немало заговоров им предстоит раскрыть. Только ставки станут выше, масштаб событий — больше, а опасности для тел и душ героев — намного страшнее. Герои низкого уровня помогали крестьянам из деревень или спасали караваны, но сейчас им предстоит увидеть картину целиком. Пятый Мор терзает земли Ферелдена; самое время отважным героям выйти на сцену и дать ему отпор. Именно такие испытания предстоят вашим высокоуровневым персонажам.

В этой главе вы найдёте множество новых возможностей для ваших персонажей, у которых сейчас достаточно сил и опыта, чтобы сразиться с самыми страшными угрозами Тедаса. Ядро главы— информация об уровнях персонажа с 11 по 20, о возможностях, которые получают на этих уровнях классы мага, разбойника и воина. Эта информация ставит точку в базовом развитии классов, поскольку 20й уровень—максимальный уровень в Dragon Age.

В этой главе также есть двадцать новых предысторий для игры. Используйте их, когда к вам присоединяются новые игроки, или когда приходится заменять героев, павших в бою. Новые предыстории пригодятся вам и в том случае, если вы хотите начать новую компанию за пределами Ферелдена.

ПРЕДЫСТОРИИ

Третий сет предоставляет двадцать новых предысторий для Dragon Age RPG: Стойкий Андерец (Ander Survivor), Эльфа Беглого Раба (Escaped Elven Slave), Ферелденский дворянин (Fereldan Noble), Орлесианский Простолюдин (Orlesian Commoner), Орлесианский Дворянин (Orlesian Noble), Орлесианский Учёный (Orlesian Student), Ривейнский Торговец (Rivaini Merchant), Обращённый Сегеронец (Seheron Convert), Тевинтерский Альтус (Tevinter Altus), Тевинтерский Летан (Tevinter Laetan), Тевинтерский Сопорати (Tevinter Soporati), и Налётчик Недремлющего Моря (Waking Sea Raider). Около половины этих предысторий связаны с Орлеем и Тевинтером, о которых рассказано в Сете 3. Остальные являются вариантами, расширяющими мир Тедаса. Конечно, далеко не все из них подойдут к конкретной компании. Если вы не уверены, что предыстория подойдёт к компании, посоветуйтесь с ДМом, прежде чем сделать окончательный выбор.

СТОЙКИЙ АНДЕРЕЦ (ANDER SURVIVOR)

Андерфелс— государство, которое лежит на северо-западе Тедаса, далеко от ферелденских границ. Там располагается штаб-квартира Серых Стражей, Крепость Вейсхаупт, а сами стражи обладают большим политическим влиянием. Ни одна страна Тедаса не платила настолько высокую цену за победу над Мором. По землям Андерфелса (который когда-то был частью Империи Тевинтер) прошлось три Мора, и оставленные ими раны не зажили до сих пор. Мор отравил огромное количество земель, которые до сих пор остаются безжизненными пустошами. Несмотря на то, что Моры были побеждены, народ Андерфелса не может чувствовать себя в безопасности и по сей день. Нападения порождений тьмы— обычное явление ещё со времён Священного Века. Всё это сделало андерцев крепким и выносливым народом: слабые умирают в детстве. До странности большое количество андерцев остаётся жить на своих суровых землях, но те, кто отправляется в другие части Тедаса, умеют выживать без чьей бы то ни было помощи.

Игра за Стойкого Андерца

- Повысьте на 1 ваше Телосложение. Андерцы должны быть стойкими и живучими.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Телосложение (Выносливость) или Сила (Лазание).
- Вы говорите и читаете на Андере (Ander) и Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

СТОЙКИЙ АНДЕРЕЦ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Ловкость
3-4	Фокус: Телосложение (Бег)
5	Фокус: Разум (Знание Истории)
6	Фокус: Восприятие (Выслеживание)
7-8	+1 Сила
9	Фокус: Ловкость (Рукопашная)
10-11	Фокус: Воля (Отвага)
12	+1 Восприятие

ЭЛЬФ, БЕГЛЫЙ РАБ (ESCAPED ELVEN SLAVE)

Впервые эльфы были порабощены, когда Империя Тевинтер завоевала древнее королевство Арлатан. После пятисот лет угнетения и неволи Андрасте помогла эльфам освободиться, а восставшие рабы помогли победить Тевинтер. Это могло бы стать концом рабовладения на Тедасе— но не стало. Тевинтерская Империя мало-помалу вернулась к старым порядкам, и сейчас там рабство практикуется в открытую. Более того, в некоторых эльфинажах, чтобы обеспечить свои семьи, эльфы продают в рабство сами себя, или своих родственников. Тевинтерские охотники за рабами развернули тайную деятельность по всему Тедасу, похищая эльфов (и не только эльфов), а затем продавая их в Империи за хорошую цену. Все, кому удалось сбежать из рабства, покидают Тевинтер как можно быстрее— беглецам там ничего хорошего не светит. Некоторые богатые рабовладельцы проделывают громадный путь, пытаясь вернуть свою «собственность» (особенно если

речь идёт о магах), иногда даже отправляясь в другие страны. Беглецам трудно ощутить себя вновь свободными, когда над их головой висит реальная угроза быть пойманными вновь.

Игра за Эльфа, Беглого Раба

- Повысьте на 1 вашу Силу. Только сильные выживают в Тевинтерском рабстве.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Восприятие (Слух) или Сила (Мощь).
- Вы говорите и читаете на Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как магом или разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ЭЛЬФ, БЕГЛЫЙ РАБ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Общение
3-4	+1 Магия
5	Фокус: Общение (Обман)
6	Фокус: Ловкость (Рукопашная)
7-8	+1 Ловкость
9	Фокус: Сила (Вождение)
10-11	Фокус: Воля (Самоконтроль)
12	+1 Воля

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ ДВОРЯНИН (FERELDAN NOBLE)

Дворянский титул в Ферелдене передаётся по наследству, хотя это и не единственный способ его получить. Простолюдина могут сделать дворянином за его службу или заслуги; подобное резко отличает Ферелден от наций вроде Орлея. Самый известный пример подобного, конечно, Логейн Мак-Тир, бывший практически никем, а ставший одним из тейрнов Ферелдена. Большинство дворян в Ферелдене— тяжеловооружённые воины, принёсшие клятву эрлу, банну, тейрну или королю/королеве. Многие молодые дворяне, знающие, что наследства им не достанется— ну разве что их старшие братья и/или сёстры неожиданно умрут— идут по дороге приключений, чтобы создать себе репутацию.

Игра за Ферелденского Дворянина

- Повысьте на 1 вашу Силу. Дворяне Ферелдена должны быть сильными, чтобы защитить своих людей.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Разум (Знание Военного дела) или Сила (Запугивание).
- Вы говорите и читаете на Торговом Языке.

- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ФЕРЕЛДЕНСКИЙ ДВОРЯНИН	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Телосложение
3-4	Фокус: Разум (Геральдика)
5	Фокус: Общение (Этикет)
6	Фокус: Ловкость (Верховая езда)
7-8	+1 Разум
9	Фокус: Общение (Лидерство)
10-11	Фокус: Разум (Знание Истории)
12	+1 Ловкость

ОРЛЕСИАНСКИЙ ПРОСТОЛЮДИН (ORLESIAN COMMONER)

Жизнь простолюдина в Орлее большей частью трудна. Всем управляют дворяне, а шевалье обладают властью над жизнью и смертью простолюдинов. Большинство орлесианцев— *сервы*, крепостные крестьяне: работники, закреплённые за определённым поместьем, с близкой к нулю социальной мобильностью. Вся их жизнь проходит в том месте, где они родились, и его окрестностях, и едва ли у них есть надежда на то, что их дети будут жить лучше. В городах имеется средний класс: торговцы и лавочники. У них больше средств и возможностей, чем у крепостных, и многие из них путешествуют по империи, а кто-то выбирается и за её границы. Тем не менее, различия между успешными простолюдинами и напыщенной аристократией очевидна для любого стороннего наблюдателя.

Игра за Орлесианского Простолюдина

- Повысьте на 1 вашу Ловкость. В Орлее жизнь течёт быстро.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Ловкость (Рукопашная) или Воля (Вера).
- Вы говорите и читаете на Орлесианском и Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ОРЛЕСИАНСКИЙ ПРОСТОЛЮДИН	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Общение
3-4	Фокус: Разум (Знание Религии)
5	Фокус: Ловкость (Ремесло)
6	Фокус: Общение (Торговля)
7-8	+1 Воля
9	Фокус: Ловкость (Ловкость рук)

10-11	Фокус: Общение (Обман)
12	+1 Общение

ОРЛЕСИАНСКИЙ ДВОРЯНИН (ORLESIAN NOBLE)

Нигде на Тедасе дворяне не живут лучше, чем в Орлее. Там они находятся на вершине социальной лестницы, недосягаемые для простолюдинов, которыми они правят. Великое счастье простого народа в том, что большую часть времени дворяне посвящают Великой Игре— бесконечной войне за власть, престиж и репутацию, которая ведётся при дворе. Хоть иногда во время Игры льётся кровь, обычно полями битвы выступают балы, салоны и двор. Аристократы Ферелдена находят всё это действо нелепым, но орлесианцы, конечно же, считают ферелденцев неотёсанной деревнщиной, чьи мнения столь же смехотворны, сколь и не имеют никакого значения.

Игра за Орлесианского Дворянина

- Повысьте на 1 ваше Общение. Что-то ляпнуть невпопад-- едва ли не худшее, что может произойти в Орлее.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Общение (Этикет) или Сила (Запугивание).
- Вы говорите и читаете на Орлесианском и Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ОРЛЕСИАНСКИЙ ДВОРЯНИН	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Телосложение
3-4	Фокус: Общение (Лидерство)
5	Фокус: Разум (Знание Культуры)
6	Фокус: Ловкость (Верховая езда)
7-8	+1 Сила
9	Фокус: Разум (Геральдика)
10-11	Фокус: Общение (Убеждение)
12	+1 Разум

ОРЛЕСИАНСКИЙ УЧЁНЫЙ (ORLESIAN STUDENT)

Орлесианский университет в Вал Руайо— один из редких примеров учебных заведений на раздираемом войнами Тедасе. Образовательными центрами являются Круги Магов, однако они концентрируются на изучении магии. Университет— светское учебное заведение, где дворяне со всего Тедаса получают лучшее образование, которое только можно купить за деньги. Тогда как старшие сыновья предпочитают делать военную карьеру, в университеты обычно отправляются младшие. В университете зачастую

допускается куда большая свобода мысли, чем в Церкви, что приводит к конфликтам с церковными фундаменталистами.

Примечание: Вы можете использовать эту предысторию для дворян других наций, которые прибыли в Орлей учиться. Необходимо уметь читать и писать по-орлесиански, поскольку большинство уроков преподаются именно на этом языке.

Игра за Орлесианского Учёного

- Повысьте на 1 ваш Разум. Интеллект в университетах высоко ценится.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Общение (Убеждение) или Разум (Научные Исследования).
- Вы говорите и читаете на Орлесианском и Торговом Языке. Если ваш герой— не орлесианец, то он также умеет говорить и писать на родном языке (если таковой есть).
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ОРЛЕСИАНСКИЙ УЧЁНЫЙ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Восприятие
3-4	Фокус: Ловкость (Каллиграфия)
5	Фокус: Общение (Этикет)
6	Фокус: Разум (Знание Истории)
7-8	+1 Общение
9	Фокус: Разум (Знание Культуры)
10-11	Фокус: Воля (Самоконтроль)
12	+1 Ловкость

РИВЕЙСКИЙ ТОРГОВЕЦ (RIVAINI MERCHANT)

Ривейн, некогда бывший частью Империи Тевинтер, располагается на северо-востоке Тедаса. По землям Ривейна прокатилось два Мора, а в Веке Стали он был завоёван вторгшимися кунари. Три Священных Похода отбросили кунари, сократив их владения до одного-единственного города— Конт-арра. После чего Церковь обратила свои силы на ривейнцев, которые придерживались древних традиций и хранили верность своим провидицам. Сейчас Ривейн— торговый центр; эта страна торгует даже с кунари. Там, где развито судоходство, неминуемо процветает пиратство и контрабанда, и иногда грань между торговцем и контрабандистом очень и очень размыта. Пусть в ривейнцах привыкли видеть чужаков, их дух силён, и нет в Тедасе ничего, что бы их сломило.

Игра за Ривейнского Торговца

- Повысьте на 1 вашу Ловкость. Руки ривейнцев быстры так же, как их языки.

- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Общение (Соблазнение) или Ловкость (Акробатика).
- Вы говорите и читаете на Ривани (Rivaini) и Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

РИВЕЙНСКИЙ ТОРГОВЕЦ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Воля
3-4	Фокус: Общение (Убеждение)
5	Фокус: Телосложение (Плавание)
6	Фокус: Ловкость (Рукопашная)
7-8	+1 Общение
9	Фокус: Разум (Оценка)
10-11	Фокус: Сила (Лазание)
12	+1 Разум

ОБРАЩЁННЫЙ СЕГЕРОНЕЦ (SEHERON CONVERT)

Сегерон— большой, покрытый джунглями остров к северу от Империи Тевинтер. Много веков он был частью Империи, однако в Век Стали он был завоёван кунари. Имперская Церковь бесчисленное количество раз предпринимала попытки выбить кунари оттуда, и на острове развернулись жестокие бои. Кунари даже потеряли остров в Веке Бурь, однако отвоевали в Благословлённом Веке. В те времена, когда Сегерон был частью Империи, там жило много эльфов-рабов. Многие из них (а также некоторые люди) приняли Кун, значительно повысив тем самым свой общественный статус. Если вы решили играть за Обращённого Сегеронца, то вам стоит почитать о верованиях кунари в Книге Игрока.

Примечание: Вы можете использовать эту предысторию и для обращённого ривейнца, ведь Кун пользуется большим влиянием и там.

Игра за Обращённого Сегеронца

- Повысьте на 1 вашу Волю. Следование законам Куна требует немалой силы духа.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Разум (Кун) или Воля (Самоконтроль).
- Выберите, будет ваш персонаж человеком или эльфом. Большинство обращённых на Сегероне-- эльфы, однако некоторые люди тоже принимают Кун.
- Вы говорите и читаете на Кунлате, Тевинтерском и Торговом Языке. Если вы решили играть обращённым ривейнцем, то вы также можете говорить и читать по-ривейнски.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.

- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ОБРАЩЁННЫЙ СЕГЕРОНЕЦ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Восприятие
3-4	Фокус: Разум (Знание Истории)
5	Фокус: Сила (Мощь)
6	Фокус: Телосложение (Выносливость)
7-8	+1 Разум
9	Фокус: Общение (Убеждение)
10-11	Фокус: Восприятие (Эмпатия)
12	+1 Сила

*ТЕВИНТЕРСКИЙ АЛЬТУС (TEVINTER ALTUS)**

Империя Тевинтер— один из немногих регионов Тедаса, где маги не находятся под пятой Церкви. Это, по сути дела, и послужило причиной Раскола внутри Церкви. У Тевинтера свой Верховный Жрец и своя Церковь, хоть и менее могущественная, чем Церковь с центром в Орлее. В древние времена Империей правили магистры, но их порочность привела к созданию порождений тьмы и началу Моров. После того, как Андрасте освободила эльфов-рабов и принесла на север Песнь Света, маги некоторое время находились под контролем, но это не продлилось долго. Сейчас Альтусы— аристократы с магическим даром, которые управляют Империей.

* ***Прим. перев.****: Названия социальных каст Тевинтера образованы от латинских слов (прототипом для Империи Тевинтер являются Рим и Византия). Altus (лат.)— «благородный», «возвышенный».*

Игра за Тевинтерского Альтуса

- Повысьте на 1 вашу Магию. За родословной магов в Тевинтере тщательно следят, и маги, родившиеся в семьях дворян— самые сильные.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Общение (Лидерство) или Разум (Знание Магии).
- Вы говорите и читаете на Тевинтерском и Торговом Языке.
- Возьмите класс мага.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ТЕВИНТЕРСКИЙ АЛЬТУС	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Разум
3-4	Фокус: Ловкость (Верховая езда)
5	Фокус: Разум (Геральдика)
6	Фокус: Магия (Волшебный жезл)
7-8	+1 Общение

9	Фокус: Разум (Знание Истории)
10-11	Фокус: Общение (Этикет)
12	+1 Воля

*ТЕВИНТЕРСКИЙ ЛЕТАН (TEVINTER LAETAN)***

Альтусы обладают властью и престижем благодаря своей принадлежности к семьям родовитых аристократов, но они отнюдь не единственные, кто обладает в Тевинтере магическим даром. Летаны— маги, которые происходят из семей простолюдинов (Сопорати). Хоть они и не обладают всеми преимуществами альтусов, наличие магического дара ставит их выше большинства горожан Тевинтера. Наличие у них способностей выявляют в юном возрасте, и начинают готовить к служению Тевинтеру. Некоторые сомневаются в правильности старых порядков и покидают Тевинтер, отправляясь в иные края на поиски приключений. Конечно, за границами Империи немногие поймут, в чём разница между альтусами и летанами.

** *Laetan (лат.) — «радостный», «ликующий».*

Игра за Тевинтерского Дворянина

- Повысьте на 1 ваш Разум. Летаны должны быть умными, чтобы пробиться наверх.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Общение (Обман) или Разум (Знание Магии).
- Вы говорите и читаете на Тевинтерском и Торговом Языке.
- Возьмите класс мага.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ТЕВИНТЕРСКИЙ ЛЕТАН	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Телосложение
3-4	Фокус: Разум (Оценка)
5	Фокус: Ловкость (Верховая езда)
6	Фокус: Общение (Обман)
7-8	+1 Магия
9	Фокус: Общение (Убеждение)
10-11	Фокус: Разум (Знание Культуры)
12	+1 Общение

*ТЕВИНТЕРСКИЙ СОПОРАТИ (TEVINTER SOPORATI)****

Простолюдины в Тевинтере живут лучше, чем в Орлее— поскольку рабство в этих краях легально, на самых грязных работах трудятся рабы. Тевинтерские простолюдины, называемые сопорати, или— более презрительно— простецы (mundanes), много трудятся, но они получают преимущество благодаря наличию бесправного низшего класса. Многие сопорати становятся солдатами, поскольку конфликты между Империей и кунари на Сегероне и Пар Воллене возникают практически постоянно. Сопорати исповедуют

андрастианство, но являются подданными Имперской Церкви, которая рассматривает магию как благую силу. Это упоминается даже в молитвах и может шокировать жителей остального Тедаса.

*** *От лат. soporatus – «спящий».*

Игра за Тевинтерского Сопорати

- Повысьте на 1 вашу Силу. В отличие от декаденствующей элиты, просто народ сохранил силу, позволившую когда-то построить империю.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Телосложение (Выносливость) или Ловкость (Рукопашная).
- Вы говорите и читаете на Торговом Языке.
- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.
- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

ТЕВИНТЕРСКИЙ СОПОРАТИ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Восприятие
3-4	Фокус: Разум (Оценка)
5	Фокус: Воля (Отвага)
6	Фокус: Общение (Обман)
7-8	+1 Телосложение
9	Фокус: Сила (Вождение)
10-11	Фокус: Общение (Обращение с животными)
12	+1 Воля

НАЛЁТЧИК НЕДРЕМЛЮЩЕГО МОРЯ (WAKING SEA RAIDER)

Налётчики Недремлющего Моря— пираты. Когда-то в Недремлющем Море пиратствовало множество отдельных банд, однако в ходе Священных Походов против кунари жителям Тедаса потребовалась поддержка с моря. Корабли пиратов собрались вместе, образовав Армаду Удачи (Felicisima Armada), которая оказала неоценимую помощь в войнах с кунари. По окончании Священных Походов большинство надеялось, что Армада распадётся, однако пираты поняли, какую силу даёт им единство, налётчики продолжали существовать. Это не значит, что налётчики не сражаются друг с другом— подобное происходит частенько— однако если угроза нависает над всей Армадой, они объединяются и наносят жестокий ответный удар.

Игра за налётчика Недремлющего Моря

- Повысьте на 1 вашу Ловкость. Жизнь моряка требует проворства.
- Возьмите один из следующих фокусов способностей: Ловкость (Акробатику) или Восприятие (Зоркость).

- Вы говорите и читаете на Торговом Языке и одном из следующих: антиванский, орлесианский, ривейнский.

- Выберите класс. Вы можете играть как разбойником, так и воином.

- Сделайте два броска по таблице ниже, чтобы получить дополнительные бонусы.

НАЛЁТЧИК НЕДРЕМЛЮЩЕГО МОРЯ	
Бросок 2к6	***Преимущество***
2	+1 Телосложение
3-4	Фокус: Разум (Оценка)
5	Фокус: Сила (Запугивание)
6	Фокус: Телосложение (Плавание)
7-8	+1 Восприятие
9	Фокус: Разум (Навигация)
10-11	Фокус: Телосложение (Гребля)
12	+1 Сила

КЛАССЫ

В Сете 3 содержится информация об уровнях классов с 11 по 20. Многое из того, что вы прочитаете ниже, покажется вам знакомыми, однако будьте внимательны: на высоких уровнях многие вещи изменяются. Например, герои начинают получать меньше Здоровья при повышении уровня.

В добавление к особым умениям, уникальным для каждого класса, все герои *Dragon Age* получают по достижении 11 уровня следующую особенность:

- Вы получаете бонус +1 к выпавшим SP. Например, если у вас выпал дубль и 6 на Кубике Дракона, вы получаете 7 очков, которые можете потратить на приёмы.

ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ

В таблице ниже представлены цифры: сколько очков опыта необходимо для достижения соответствующего уровня. Когда ваш герой набирает достаточно очков опыта, он получает новый уровень. Когда это случается, немедленно происходят следующие вещи:

- Здоровье вашего героя повышается на величину, равную его *Телосложению*. На уровнях с 1 по 10 эта величина составляла *1к6* + *Телосложение*, однако на высоких уровнях Здоровье повышается медленнее.

- Вы получаете одно повышение, которое можно использовать для увеличения способности. Если вы поднялись на чётный уровень, вы должны использовать его на основную способность. Если вы поднялись на нечётный уровень, вы должны использовать его на дополнительную способность.

- Вы можете взять новый фокус способности. Если вы поднялись на чётный уровень, вы должны выбрать фокус основной способности вашего героя. Если вы поднялись на нечётный уровень, вы должны выбрать фокус дополнительной способности. Начиная с 11 уровня, вы можете выбрать фокус из уже имеющихся: он будет давать вам бонус +3 к броскам на него (вместо обычного бонуса +2).

- На новом уровне вы получаете новые классовые умения. Какие, указано в описании ниже.

Получив уровень, вам стоит проверить цели героя. Достиг ли он каких-то из них? Не возникли ли у него по ходу компании новые? Конечно, вы можете сделать это в любое время, однако получение уровня-- хороший момент провести небольшую ревизию и переоценку.

ОПЫТ	
0-1,999	**1**
2,000-4,499	**2**
4,500-7,499	**3**
7,500-10,999	**4**
11,000-14,999	**5**
15,000-19,499	**6**
19,500-24,499	**7**
24,500-29,999	**8**
30,000-35,999	**9**
36,000-42,499	**10**
42,500-49,499	**11**
49,500-56,999	**12**
57,000-64,999	**13**
65,000-73,499	**14**
73,500-82,499	**15**
82,500-91,999	**16**
92,000-101,999	**17**
102,000-112,499	**18**
112,500-123,499	**19**
123,500+	**20**

МАГ

Маги 11-20 уровня— сила, с которой стоит считаться: они знают множество разных заклинаний и обладают внушительными ресурсами маны. Зачастую маги с подобным уровнем контроля над своими способностями считают, что заслуживают большего доверия со стороны Церкви и храмовников, но такое случается редко. Храмовники боятся, что если маг подобной силы поддастся порокам, то последствия будут ужасны.

На этих уровнях вы также получаете возможность взять вторую специализацию. Можете выбрать из числа специализаций, описанных в Сете 2, или новых специализаций (см. *Глава Третья: Фокусы, Таланты и Специализации*): ***маг силы,*** ***хранитель,*** и ***оборотень***.

Умения класса

На соответствующих уровнях маг получает следующие умения.

- ***Очки маны***: Начиная с 11 уровня, вы получаете, поднимаясь на новый уровень, количество очков маны, равное вашей Магии-- не больше. На уровнях с 1 по 10 эта величина была равна 1к6 + Магия, однако на высоких уровнях ваша сила увеличивается не настолько быстро.

Уровень 11

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 12

Бонус приёма: Вы стали столь искусны во владении волшебным жезлом, что можете колдовать куда быстрее, чем менее опытные маги. Когда вы делаете атаку волшебным жезлом, вы можете применить молниеносную атаку за 2 SP вместо обычных 3.

Уровень 13

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 14

Новая специализация: Вы можете выбрать одну новую специализацию для вашего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте этой специализации.

Уровень 15

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 16

Новая специализация: Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

Уровень 17

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Уровень 18

Новая специализация: Вы получаете ранг мастера в специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

Уровень 19

Новое заклинание: Вы получаете одно новое заклинание.

Новый талант: Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 20

Эпический маг: Выберите один тип приёмов (боевые, исследовательские, социальные, или приёмы колдовства). Когда вам выпадают очки приёмов этого типа, вы получаете бонус +1 к ним.

РАЗБОЙНИК

Разбойники 11-20 уровня обладают множеством умений. Сильным мира Тедаса такие люди частенько оказываются необходимы для выполнения различных миссий, как законных, так и нет, в то время как за голову других— за кем тянется дурная слава— может быть назначена немалая награда.
На этих уровнях вы также получаете возможность взять вторую специализацию. Можете выбрать из числа специализаций, описанных в Сете 2, или новых специализаций (см. *Глава Третья: Фокусы, Таланты и Специализации*): ***снайпер, следопыт,*** и ***тень.***

Умения класса

Разбойники получают следующие умения на соответствующих уровнях.

Уровень 11

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 12

Ускользание (Slippery): Вас нелегко поразить в ближнем бою. Противники не получают бонус атаки за численное превосходство. Обычно в таких обстоятельствах они получают бонус +2. Если у вас также есть ранг мастера в таланте **Стиль боя с одним оружием**, ваша Защита получает бонус +3, когда вы используете этот стиль в бою.

Уровень 13

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Бонус приёма: Вы умеете действовать грациозно и стильно. Вы можете применять исследовательский приём *С блеском* за 3 SP вместо обычных 4.

Уровень 14

Новая специализация: Вы можете выбрать одну новую специализацию для вашего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте этой специализации.

Уровень 15

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Прокалывание (Perforate): Вы прекрасно знаете, как извлекать максимум пользы в тот момент, когда ваш противник открывается. *Прокалывание*-- особый приём, который вы

можете применять за 2 SP если вы поразили противника ударом в спину. Вы можете сразу же нанести тому же противнику второй удар в спину. Эта атака не принесёт вам SP.

Уровень 16

Новая специализация: Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

Уровень 17

Новый талант: Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Быстрый выстрел (Quick Shot): Вы можете сделать дальнобойную атаку против противника, который находится в поле вашего зрения и в пределах дальности оружия, как дополнительное действие. Бросок на атаку в таком случае получает штраф -2.

Уровень 18

Новая специализация: Вы получаете ранг мастера в специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

Уровень 19

Новый талант: Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 20

Эпический разбойник: Выберите один тип приёмов (боевые, исследовательские, или социальные). Когда вам выпадают очки приёмов этого типа, вы получаете бонус +1 к ним.

ВОИН

Воин 11-20 уровня— владыка на поле битвы. Своими деяниями он вдохновляет союзников и вселяет страх в сердца врагов. Некоторые воины также отличные лидеры и тактики. Умелые воины всегда нужны поражённому Мором и раздираемому распрями Тедасу.
На этих уровнях вы также получаете возможность взять вторую специализацию. Можете выбрать из числа специализаций, описанных в Сете 2, или новых специализаций (см. *Глава Третья: Фокусы, Таланты и Специализации*): ***шевалье, защитник,*** и ***воин духа.***

Классовые умения

Воины получают следующие умения на соответствующих уровнях.

Уровень 11

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 12

Ветеран (Veteran): Годы тренировок и кровопролитных сражений сделали из вас грозного воителя. Когда вы наносите урон в ближнем бою, вы можете прибавить бонус фокуса к вашему броску урона, если у вас есть фокус, соответствующий типу оружия, которым вы сражаетесь. Например, если вы дерётесь боевым топором, для того, чтобы получить бонус к урону +2, вы должны иметь фокус Силы (Топоры). Если же у вас улучшенный фокус, то бонус повышается до +3.

Уровень 13

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Уровень 14

Новая специализация: Вы можете выбрать одну новую специализацию для вашего класса. Вы получаете ранг ученика в таланте этой специализации.

Уровень 15

Новый талант: Вы получаете ранг ученика в новом таланте или повышаете ранг уже имеющегося.

Быстрый выпад (Quick Strike): Вы можете, использовав дополнительное действие, атаковать противника, с которым соседствуете. Бросок атаки и урона быстрого выпада получают штраф -2. Это действие невозможно использовать вместе с экспертным ударом (expert strike).

Уровень 16

Новая специализация: Вы получаете ранг подмастерья в таланте специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

Уровень 17

Новый талант: Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Бонус приёма: Вы просто раскидываете врагов в стороны. Когда вы используете придём двойной атаки, вы можете нанести дополнительные удары двум целям, а не одной, как обычно. Все ваши три цели (основная цель и две дополнительных) должны соседствовать с вами, когда вы совершаете эту атаку, либо вы должны использовать приём рывка, чтобы приблизиться к ним.

Уровень 18

Новая специализация: Вы получаете ранг мастера в специализации, которую вы взяли на 14м уровне.

Уровень 19

Новый талант: Вы получаете ранг новичка в новом таланте или повышаете ранг в уже имеющемся.

Уровень 20

Эпический воин: Выберите один тип приёмов (боевые, исследовательские или социальные). Когда вам выпадают очки приёмов этого типа, вы получаете бонус +1 к ним.

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Перевод: Nalia
Корректор: Corax

ГЛАВА ТРЕТЬЯ

ФОКУСЫ И ТАЛАНТЫ

К настоящему моменту вы должны полностью освоиться с системой фокусов, талантов и специализаций. В этой главе рассказано о нескольких новых фокусах и талантах, а также о способе улучшать свои фокусы, если вы того желаете. Основная часть этой главы посвящена специализациям: описано девять новых специализаций, по три для каждого класса. Добавьте к ним девять специализаций Сета 2— и получите 18 вариантов развития вашего персонажа!

ФОКУСЫ СПОСОБНОСТЕЙ

Список фокусов способностей в предыдущих книгах *Dragon Age RPG* достаточно обширен, чтобы покрывать большинство навыков, которые пригодятся в приключениях, или которые необходимы, чтобы подчеркнуть индивидуальность персонажа. В Сете 3 описано несколько новых фокусов, которые относятся к новым возможностям игры, например, зачарованию предметов рунами. Ниже представлен полный список фокусов, включая те, которые появились только в этом сете (выделены курсивом).

- ***Фокусы Силы:*** Топоры (Axes), Дробящее (Bludgeons), Лазанье (Climbing), Вождение (Driving), Тяжёлые клинки (Heavy Blades), Запугивание (Intimidation), Прыжки (Jumping), *Пики (Lances),* Мощь (Might), *Древковое (Polearms),* Копья (Spears), Кузнечное дело (Smithing).

- ***Фокусы Ловкости:*** Акробатика (Acrobatics), Луки (Bows), Рукопашная (Brawling), Каллиграфия (Calligraphy), Инициатива (Initiative), Ловкость рук (Legerdemain), Лёгкие клинки (Light Blades), Взлом замков (Lock Picking), Верховая езда (Riding), Посохи (Staves), Скрытность (Stealth), Ловушки (Traps), Ремесло (Crafting), Дуэльное (Dueling), Гранаты (Grenades).

- ***Фокусы Телосложения:*** Выпивка (Drinking), Гребля (Rowing), Бег (Running), Выносливость (Stamina), Плавание (Swimming).

- ***Фокусы Восприятия:*** Эмпатия (Empathy), Слух (Hearing), Поиск (Searching), Зоркость (Seeing), Нюх (Smelling), Выслеживание (Tracking), *Чувствовать Порождений Тьмы (Detect Darkspawn)*.*

* Доступно только Серым Стражам.

- ***Фокусы Разума:*** Знание Магии (Arcane Lore), Картография (Cartography), Знание Культуры (Cultural Lore), Техника (Engineering), Оценка (Evaluation), Лечение (Healing), Геральдика (Heraldry), Знание Истории (Historical Lore), Знание Военного дела (Military Lore), Знание Музыки (Musical Lore), Знание Природы (Natural Lore), Навигация (Navigation), Научные Исследования (Research), Знание Религии (Religious Lore), Литература (Writing), Варка (Brewing), Криптография (Cryptography), Знание ядов (Poison Lore), Кун (Qun).

- ***Фокусы Магии:*** Волшебный жезл (Arcane Lance), Созидание (Creation), *Зачарование (Enchantment),* Энтропия (Entropy), Элементы (Primal), Дух (Spirit), Кровь (Blood).

- ***Фокусы Воли:*** Отвага (Courage), Вера (Faith), Мораль (Morale), Самоконтроль (Self-Discipline).

- ***Фокусы Общения:*** Обращение с животными (Animal Handling), Торговля (Bargaining), Обман (Deception), Маскировка (Disguise), Этикет (Etiquette), Азартные игры (Gambling), Расследование (Investigation), Лидерство (Leadership), Выступление (Performance), Убеждение (Persuasion), Соблазнение (Seduction).

НОВЫЕ ФОКУСЫ

В Сете 3 описаны следующие новые фокусы:

Зачарование (Магия) (Enchanting): Использование рун и других магических материалов для создания волшебных предметов.
Пики (Сила) (Lances): Умение сражаться оружием типа Пики (Lances group).
Древковое оружие (Сила) (Polearms): Умение сражаться оружием типа Древковое (Polearms Group).

РАЗВИТИЕ ФОКУСА (Improving A Focus)

В предыдущих сетах *Dragon Age* фокусы всегда давали бонус +2 к броскам способностей. Однако в случае высокоуровневых персонажей величина этого бонуса не всегда способна отразить непревзойдённое мастерство героя и его превосходство над остальными, которые просто обладают кое-какими умениями в этой области. Поэтому на высоких уровнях герой может взять этот же фокус второй раз, чтобы увеличить бонус, который тот даёт к броску. Начиная с уровня 11, вы, когда получаете возможность выбрать новый фокус, можете выбрать фокус, который у вас уже есть, и бонус к броскам на него увеличиться до +3 (вместо +2, какой был до этого). Не забудьте сделать пометку на листке вашего персонажа: подчеркните улучшенный таким образом фокус.

Однако вы по-прежнему должны выбирать фокус основной способности на четных уровнях и дополнительной— на нечётных.

НОВЫЕ ТАЛАНТЫ

В сете 3 описаны семь новых талантов для ваших компаний по *Dragon Age*: Застолье (Carousing), Интриги (Intrigue), Стиль боя верхом (Mounted Combat Style), Наблюдение (Observation), Оратор (Oratory), Стиль боя с древковым оружием (Pole Weapon Style), и Начертание рун (Runecrafting).

ЗАСТОЛЬЕ (Carousing)
Классы: Маг, Воин или Разбойник.
Требования: Общение и Телосложение 1 или выше.
Вы серьёзно относитесь к веселью.
Ученик: Вы можете пить, когда все остальные уже лежат под столом. Делая **броски на Телосложение (Выпивку)** как часть расширенного броска, вы получаете бонус +1 к каждому кубику дракона, очки которого добавляете к общей сумме. Это позволяет вам быстрее достичь порога успеха.
Подмастерье: Таверна— ваш второй дом. Выберите один из следующих фокусов: Азартная игра или Соблазнение. Если вы провалили **бросок на Общение** с выбранным фокусом, вы можете перебросить его, однако обязаны оставить результат второго броска.

Мастер: Когда вы веселитесь, вы неотразимы! (так, по крайней мере, вы думаете...) Выберите один из следующих социальных приёмов: *флирт* или *железная воля*. Этот социальный приём вы можете использовать за 3 SP вместо обычных 4. Вы получаете бонус +1 на встречные броски, когда используете этот приём. Таким образом, если вы использовали приём *железная воля*, бонус, который вы получаете на встречные броски, повышается до +2 (в обычных условьях он равен +1).

ИНТРИГИ (Intrigue)
Классы: Маг, Воин и Разбойник
Требования: Общение 2 или выше
Вы— мастер закулисных игр.
Ученик: Вы знаете, как играть в Игру. Выберите один из следующих фокусов Общения: Этикет, Обман или Соблазнение. Если вы провалили бросок на Общение с этим фокусом, вы можете его перебросить, однако обязаны оставить результат второго броска.
Подмастерье: Вы всегда получаете больше информации, чем вам говорят. На социальный приём *и ещё* вы тратите 1 SP, а не 2. В добавок к тому, вы получаете бонус +1 ко всем остальным броскам, которые позволяет сделать этот приём.
Мастер: Вы знаете, как завершить беседу. Вы тратите на социальный приём *ошеломлённое молчание* 2 SP вместо обычных 3. В добавление к тому вы можете использовать его во время боя. При этом вы и один союзник за каждое потраченное вами очко приёма сверх нормы могут действовать в первом раунде боя. Все остальные считаются застигнутыми врасплох.

СТИЛЬ БОЯ ВЕРХОМ (Mounted Combat Style)
Класс: Воин
Требования: фокус Ловкости (Верховая езда).
Вы— искусный кавалерист.
Примечание: Двуручное оружие и длинные луки нельзя использовать во время боя верхом (это правило действует на всех, не только на тех, у кого есть этот талант). Если вы всё-таки используете это оружие, оно считается импровизированным.
Ученик: В бою вы извлекаете максимум выгоды из подвижности своего скакуна. Когда вы, будучи на коне, используете действия движения, вы можете преодолеть часть положенного расстояния, сделать атаку ближнего боя или дальнобойную атаку, и преодолеть оставшееся расстояние. Максимальное расстояние, которое вы можете преодолеть, равно Скорости вашего скакуна. В обычных условьях вы должны завершить движение до того, как начали атаку.
Подмастерье: Ваши стремительные атаки внушают ужас врагам. Во время стремительной атаки вы можете преодолеть расстояние, равное полной Скорости своего скакуна, и причиняете на 1 больше урона, если попали в цель.
Мастер: Вы и ваш скакун-- единое целое. Вас невозможно сбить с коня с помощью приёма *сбить с ног.*

НАБЛЮДЕНИЕ (Observation)
Классы: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: Восприятие 3 или выше.
Ваш глаз подмечает мельчайшие детали.
Ученик: Вы замечаете вещи, которые не замечают остальные. Выберите один из следующих фокусов: Эмпатия или Зоркость. Если вы провалили **бросок на Восприятие** с выбранным фокусом, вы можете перебросить его, однако результат второго броска должны оставить.
Подмастерье: Анализируя увиденное, вы всегда видите сущность вещей. На исследовательский приём *интересно* вы тратите 2 SP вместо обычных 3.

Мастер: Ничто не ускользнёт от вашего внимательного взора. Вы тратите на исследовательский приём *предмет внимания* 2 SP вместо обычных 3. В дополнение ко всему приём даёт вам бонус +2 вместо обычного +1.

ОРАТОР
Класс: Маг, Разбойник и Воин.
Требования: фокус Общения (Убеждение).
Вы умелый оратор, чьи слова имеют власть над умами людей.
Ученик: Вы знаете, как управлять толпой. Если вы провалили **бросок на Общение (Убеждение)**, пытаясь убедить некоторое количество людей, вы можете перебросить его, однако второй результат должны оставить. Вы не можете перебросить бросок, если находитесь в приватной обстановке или пытаетесь убедить одного человека.
Подмастерье: Ваши слова сродни магии. Каждый раз, когда вы используете социальный приём *управлять толпой*, его эффект распространяется на три дополнительных человека вместо одного.
Мастер: Вы можете увлечь толпу за собой. Если вы делаете успешный **бросок на Общение (Убеждение)**, общаясь с несколькими людьми, и результат вашего кубика дракона 5 или 6, вы побуждаете их на незамедлительные действия. Вы не всегда можете контролировать их действия, однако они принимают ваши слова близко к сердцу и действуют в соответствии с ними.

СТИЛЬ БОЯ С ДРЕВКОВЫМ ОРУЖИЕМ (Pole Weapon Style)
Классы: Воин
Требования: Вы должны владеть оружием типа Древковое или Копья.
Древковое оружие может быть неуклюжим, но не в ваших руках. Вы умеете драться двуручным копьём или любым оружием типа Древковое.
Ученик: Вы умеете извлекать выгоду из длинны своего оружия. Вы можете атаковать врагов, которые находятся на расстоянии 4 ярдов от вас, как будто они с вами соседствуют (они не могут делать то же самое, если только у них нет этого же таланта). Вы можете атаковать, даже если между вами и противником находится союзник. По сути дела, это и есть основная тактика.
Подмастерье: Когда вы подготовились, вас не сдвинуть с места. Использовав действие активации, вы можете занять боевую стойку. После этого до конца сцены, если противник используют приём *рывка* (или возможность, которую даёт ранг новичка в таланте Стиль Боя с Двуручным Оружием), он и вы должны сделать встречный бросок на атаку. Если вы выигрываете, то противнику не удалось подвинуть вас и он в пустую тратит очки приёмов. Если выиграет противник, то он может применит приём (или приёмы) *рывка*.
Мастер: Вы по максимуму используете особенности своего оружия. Если вы дерётесь боевым трезубцем или двуручным копьём, приём пробить броню стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно. Если вы дерётесь глефой (glaive) или алебардой (halberd), приём *сбить с ног* стоит для вас 1 SP, а не 2, как обычно. В добавление ко всему, противники, дерущиеся верхом, не получают бонуса +1, когда атакуют вас.

НАЧЕРТАНИЕ РУН (Runecrafting)
Классы: Маг, Разбойник (только гном), Воин (только гном).
Требования: Гном или Усмирённый, Разум 3 и выше и фокус Магии (Зачарование).
Вы— искусный заклинатель, способный наносить руны на броню и оружие.
Ученик: Вы можете нанести руну ученика на комплект брони или на оружие. На это вам потребуется 2 часа. Вы можете сделать это быстрее, если сделаете успешный **бросок на Магию (Зачарование)** против сложности 13. Каждый ранг успеха уменьшает время на 15 минут. Например, если на Кубике Дракона у вас выпало 3, вы сделаете это на 45 минут быстрее.

Подмастерье: Вы можете нанести руну подмастерья на комплект брони или оружие. На это вам потребуется 3 часа. Вы можете сделать это быстрее, если сделаете успешный **бросок на Магию (Зачарование)** против сложности 15. Каждый ранг успеха уменьшает время на 15 минут.
Мастер: Вы можете нанести руну мастера на комплект брони или оружие. На это вам потребуется 4 часа. Вы можете сделать это быстрее, если сделаете успешный **бросок на Магию (Зачарование)** против сложности 17. Каждый ранг успеха уменьшает время на 15 минут.

СПЕЦИАЛИЗАЦИИ

Впервые о специализациях было рассказано в Сете 2 *Dragon Age RPG;* вы могли взять одну специализацию на 10 уровне. После 11 уровня вы можете взять вторую специализацию, и, если ваш персонаж проживёт достаточно долго, чтобы получить нужный уровень, развить её до уровня мастера.
Как и было сказано в Сете 2, вам не обязательно брать талант специализации. Вы можете вместо этого взять уровень обычного таланта, отложив приобретение специализации на потом. Тем не менее, это означает, что вы достигните 20 уровня прежде, чем сумеете развить одну их ваших специализаций до уровня мастера.

Примечание переводчика: *Разъясняю предыдущий пассаж. Таланты специализаций можно брать только на уровнях 6, 8, 10, 14, 16, 18. Однако, достигнув этого уровня, можно отказаться от таланта специализации, взяв ранг обычного таланта. Например: у меня есть персонаж-маг, и я, достигнув 6 уровня, взяла специализацию Хранитель (ранг ученика). Но на 8 уровне вместо того, чтобы повысить уровень Хранителя до ранга подмастерья, я решаю взять талант Магия Созидания (ранг ученика). Только на 10 уровне у меня вновь появляется возможность развить специализацию: с Хранителя (ученик) до Хранителя (подмастерье). Когда я достигаю 14 уровня, не раньше, у меня появляется возможность повысить ранг моей специализации до уровня мастера (Хранитель (Мастер)). На 16 уровне у меня вновь появится возможность взять талант специализации, и я беру Духовного Целителя (уровня ученика). На 18 уровне я могу повысить его до уровня подмастерья. Однако потом персонаж достигает высшего, 20 уровня и больше не развивается, поэтому ранг мастера в специализации Духовного Целителя я не получу.*
Одновременно я могу и на 16 уровне взять ранг таланта вместо специализации, и только на 18 взять ранг новичка в какой-либо специализации.
Вот так оно работает. Понятно?

Также заметьте, что герой не может взять больше *двух* специализаций (если он ограничен 20 уровнем). Например, вы не можете взять уровень новичка в шести разных специализациях.

В Сете 3 описано девять новых специализаций: для мага— Маг Силы (Force Mage), Хранитель (Keeper), и Оборотень (Shapeshifter); для разбойника—Снайпер (Marksman), Следопыт (Ranger) и Тень (Shadow); для воина— Шевалье (Chevalier), Защитник (Guardian) и Воин Духа (Spirit Warrior).

ШЕВАЛЬЕ (Chevalier)
Специализация воина

Шевалье— элитные рыцари Орлесианской Империи. Это грозная сила как на поле боя, так и при дворе. Простолюдина могут казнить по одному слову шевалье, но, хотя подобное

право прямо-таки создано для злоупотреблений, оно редко оспаривается. Основную часть шевалье составляют дети из знатных семей, однако перспектива значительно повысить свой социальный статус также привлекает многих безземельных или не получивших наследства дворян. Привыкшие в Орлее к уважению, к тому, что их приказам подчиняются, в других странах шевалье встречают куда более прохладный приём. Дурная репутация бежит вперёд них. Ни один, однако, не будет отрицать, что они искусные воины, и воплощённый ужас, когда дело доходит до боя верхом.

Талант шевалье
Класс: Воин.
Требования: Сила и Ловкость 3 или выше и Стиль Боя Верхом (Подмастерье).
Вы принадлежите к элите Орлея.
Ученик: Вы владеете оружием типа Пики (Lance Group). Вы также умеете выводить противника из себя меткими оскорблениями. Вы тратите на приём *раздразнивания* 1 SP вместо обычных 2. Делая бросок на этот приём, вы можете использовать Общение (Этикет) вместо Общения (Запугивание). Это отражает умение орлесианцев оскорблять, оставаясь вежливыми.
Подмастерье: Ваши удары пикой по силе соперничают с ударами голема. Когда вы, будучи верхом, делаете стремительную атаку, вы можете добавить 1к6 урона, если дерётесь оружием типа Пики. Если же у вас в руках какое-то другое оружие ближнего боя, то вы получаете бонус +1 к нанесённому урону.
Мастер: Вы извлекаете максимум выгоды из того, что находитесь верхом. Когда вы на коне, вы можете использовать бег как дополнительное действие, получая при этом бонус +1 к Защите.

МАГ СИЛЫ (Force Mage)
Специализация мага

Маги силы используют первозданную силу магии. Тогда как остальные маги используют ману, чтобы создавать огонь или молнии, маги силы обрушивают на врагов чистую магическую энергию. Примитивное заклинание *взрыв разума*— слабое подобие сил, которыми обладают эти маги. Их заклинания телекинеза куда более мощные, и способны раскидать врагов, как тряпичных кукол, а мастера магии силы практически невозможно сбить с ног во время боя.

Талант Мага Силы
Класс: Маг
Требования: Магия и Воля 3 или выше.
Вы знаете, как управлять чистой силой магии.
Ученик: Вы выучиваете заклинание Мага Силы *кулак создателя* (fist of the maker).
Подмастерье: Вы выучиваете заклинание Мага Силы *телекинетический взрыв* (telekinetic burst).
Мастер: Ваше мастерство как мага делает вас непоколебимым. Когда противник использует против вас приёмы рывок или сбить с ног, вы можете воспротивиться его эффектам, потратив ману (1 очко в случае рывка и 2 очка в случае сбить с ног).

ЗАЩИТНИК (Guardian)
Специализация воина

Многие воины первыми бросаются в битву, желая стяжать славу и уважение— но не защитник. Он учитывает в бою не только свою позицию, но и местоположение союзников. Он видит, кому нужна защита и когда, и его своевременное вмешательство часто не даёт

ситуации выйти из-под контроля. Поскольку защита других— первоочередная задача для защитника, зачастую он, прикрывая союзника, подставляется под удар сам. Тела ветеранов-защитников покрыты шрамами, свидетельствами их мастерства и жертвенности.
Из защитников получаются отличные телохранители, и в таком качестве их обычно и нанимают. Маги, большинство из которых весьма уязвимо в ближнем бою, высоко ценят защитников.

Талант Защитника
Класс: Воин
Требования: Телосложение и Ловкость 3 или выше и Стиль Боя с Оружием и Щитом (Подмастерье).
Вы знаете, как защищать окружающих.
Ученик: Вы можете защищать союзника, используя своё тело и щит. Выберите союзника и перейдите в режим Защитника (Guardian mode), использовав действие активации. Когда этот союзник соседствует с вами, он получает +2 к Классу Брони. Однако каждый раз, когда ваш союзник получает урон, вы тоже получает 2 проникающего урона. Вы можете изменить цель защиты, использовав свободное действие. Также вы можете, тоже ценой свободного действия, выйти из режима Защитника.
Подмастерье: Если вы твёрдо стоите на земле, никому не под силу сдвинуть вас. Когда вы находитесь в режиме Защитника, приёмы *рывок* и *сбить с ног* не действуют на вас.
Мастер: Те, кто ударил вашего "подзащитного", тотчас же сталкиваются с последствиями. Если вы в режиме Защитника и противник нанёс успешный удар вашему союзнику, вы можете, использовав свободное действие, сразу же атаковать этого противника (при необходимости передвинувшись на 2 ярда или меньше, чтобы соседствовать с ним). При выпадении дублей на броске этой атаки вы получаете SP, как обычно. Вы можете сделать это только один раз за раунд. После атаки все снова действуют в порядке обычной инициативы. Подобное действие не считается вашим ходом и, соответственно, не уменьшает количество действий, доступных вам за ход.

ХРАНИТЕЛЬ (Keeper)
Специализация мага

Хранитель— предводитель и духовный вождь долийского клана. Хранителей уважают за мудрость знание древних традиций эльфов. У каждого клана есть один Хранитель и один Первый— тот, кого Хранитель выбрал своим преемником. В клане может быть несколько учеников, но только двое являются полноценными магами (Хранитель и Первый). Храмовники, конечно же, считают неподконтрольных им Хранителей и их древнюю магию опасными, и охотятся на них, когда только представляется возможность. Это одна из причин, по которой долийцы не могут подолгу задерживаться в одном месте.

Талант Хранителя
Класс: Маг
Требования: Разум и Магия 3 или выше, принадлежность к долийцам.
Вы познали древние тайны эльфийской магии.
Ученик: Вы выучиваете заклинание Хранителя *гнев эльфов* (wrath of the elvhen)*.
Подмастерье: Вы узнаёте заклинание Хранителя *ловушка* (ensnare).
Мастер: Вы черпаете силу из извечного круговорота смерти и возрождения в природе. Когда вы убиваете противника *гневом эльфов*, вы восстанавливаете 1к6 здоровья, если ранены. Если у вас и так полное Здоровье, никакой выгоды вы не получаете.

* «Elvhen» на эльфийском языке в мире Dragon Age означает «эльфы» (буквально «люди», в то время как людей эльфы зовут «шемленами»).

СНАЙПЕР (Marksman)
Специализация Разбойника

Снайперы— первоклассные стрелки, способные убивать противников с большого расстояния. Однако, если не считать великолепного владения дальнобойным оружием, общего у снайперов мало. Снайпером может быть долийский стрелок, ферелденский разведчик, хасиндский налётчик или антиванский уличный головорез. Одни из них солдаты, тогда как другие— наёмники, а третьи— бродяги, которые зарабатывают деньги, побеждая на состязаниях лучников. Хотя снайперы смертельно опасны с любым дальнобойным оружием, у каждого есть любимый вид, и обычно— личное оружие этого вида, привычное и приспособленное под его нужды. Похитить подобное оружие значит нарваться на огромные неприятности.

Талант Снайпера
Класс: Разбойник.
Требования: Ловкость и Восприятие 3 или выше и либо Лучник (Подмастерье), либо Стиль Боя с Метательным Оружием (Подмастерье).
Вы великолепный стрелок.
Ученик: Ваши атаки в дальнем бою столь сильны, что могут оттолкнуть ваших противников назад и сбить их с ног. Вы можете использовать приём *опрокинуть* (knockdown) за 1 SP вместо обычных 2. Одновременно вы можете оттолкнуть цель на 2 ярда назад до того, как опрокинете её (эффект аналогичный рывку, однако более ограниченный).
Подмастерье: Вы можете обрушить на ваших противников ливень стрел. Вы можете использовать приём *град стрел* (volley) за 5 SP. Это позволяет вам сделать две дополнительные дальнобойные атаки против той же цели либо другой в радиусе 10 ярдов от вас, находящейся в поле вашего зрения. Для того, чтобы сделать эти две атаки, вы должны зарядить оружие; таким образом, вы должны использовать приём *быстрой перезарядки* дважды или больше, и только потом на *град стрел*. Если у вас при броске на эту атаку выпадают дубли, вы не получаете SP.
Мастер: Вы находите слабое место в защите своего противника. Когда вы во время дальнобойной атаки используете приём *пробить броню*, вы наносите проникающий урон (обычно этот приём снижает Класс Брони цели вдвое, в то время как проникающий позволяет игнорировать его вообще).

СЛЕДОПЫТ (Ranger)
Специализация разбойника

Песни и сказания повествуют о славных героях, защищавших нетронутую природу от вторжения порочной цивилизации.
Так вот, это не о следопытах. Они— умелые разведчики, извлекающие максимум пользы из своего знании природы. Они могут приманивать животных, в том числе и внушительных размеров, чтобы они сражались на их стороне. Если животное погибнет в бою— это не проблема следопыта; главное, что оно помогло ему в бою. Долийцы считают подобных следопытов жестокими, однако сами следопыты говорят, что они всего лишь практичны. Следопыты— отличные проводники и зачастую их нанимают именно с этой целью.

Талант Следопыта

Класс: Разбойник.
Требования: Общение и Восприятие 3 или выше, и фокус Общения (Обращение с животными).
Ваши знания дают вам немалое преимущество, когда вы находитесь на лоне природы.
Ученик: Вы можете приманивать животных, которые находятся неподалёку, и побуждать их сражаться на вашей стороне. Вначале вы делаете **бросок на Общение (Обращение с животными)**; это действие занимает 2к6 минут. Базовая сложность равна 13, но ДМ может изменить её, исходя из особенностей места, которые вы избрали, и агрессивности животных. Каждый ранг успеха уменьшает время броска на 1 минуту. Если бросок успешный, вы приманиваете животное и контролируете его во время следующего боя. Когда бой закончен или прошло полчаса, животное уходит. С рангом ученика в этом таланте вы можете приманивать обычных животных вроде собак, волков или хищных птиц (можете использовать характеристики сокола). При наличии разногласий насчёт того, каких животных вы приманили с помощью этого таланта, последнее слово остаётся за ДМом.
Подмастерье: Время, проведённое в дикой местности, помогло вам отточить умение нападать неожиданно. Когда вы атакуете противника и застаёте его врасплох, вы получаете бонус +2 к урону.
Мастер: Вы можете приманивать больших животных, таких, как чёрные медведи, бронто, галла, и даже гигантские пауки. Базовая сложность броска на Общение (Обращение с животными) по-прежнему равна 13, хотя животные такого размера отличаются свирепым нравом.

ТЕНЬ (Shadow)
Специализация Разбойника

Тенями называют мастеров скрытности. Хотя подкрадываться так или иначе умеют все разбойники, тени отточили свои умения скрываться и обманывать как никто другой. Они могут спрятаться практически везде, и даже, как говорят, окружать себя завесой темноты. Они могут обмануть противника, заставив его сделать выпад в пустоту, в то время как сами, оказавшись у него за спиной, нанесут смертельный удар. Ходят слухи о гильдии теней и таинственной магии, которая даёт им такие способности, однако никаких подтверждений этому нет. Тени просто-напросто мастера своего дела, достигшие такого уровня многочисленными тренировками.

Талант Тени
Класс: Разбойник.
Требования: Ловкость 4 или выше и следующие фокусы Ловкости: Ловкость рук и Скрытность.
Вы обитаете в тенях.
Ученик: Вы— мастер скрытности. Использовав действие активации, вы можете перейти в режим Тени (Shadow mode) и получить следующие преимущества. Вы получаете бонус +1 к броскам на Ловкость (Скрытность) и Ловкость (Ловкость Рук). Вашим противникам трудно нанести вам эффективный удар. Они получают штраф -1 ко всем броскам урона против вас. Вы можете выйти из режима тени, использовав свободное действие.
Подмастерье: Вы можете запутать своего противника и заставить его промахнуться, атаковав иллюзорного врага. Будучи в режиме Тени, вы можете использовать приём приманка (decoy) за 2 SP. Сделайте бросок на Ловкость (Скрытность) и зафиксируйте результат. До следующего хода каждый, кто атакует вас в ближнем или дальнем бою, должен сделать бросок на Восприятие (Зоркость) против сложности, равной величине вашего предыдущего броска. Тот, кто его провалил, делает атаку и тратит действие, но промахивается.

Мастер: Вы выбираете идеальный момент для атаки. Когда вы наносите противнику удар в спину, будучи в режиме тени, добавьте Разум к вашему урону.

ОБОРОТЕНЬ (Shapeshifter)
Специализация Мага

В среде магов Круга любят считать, что нет такого способа применять магию, которому бы не обучали в стенах этого заведения, но подобное утверждение в корне не верно. Конечно, в Круге дают знания о базовых способах колдовства, однако на свете есть некоторые древние традиции, которые в Круге никак не затрагиваются. Оборотничество— одна из таких традиций. Это древняя магия, которой в наши дни владеют лишь редкие маги в диких уголках Тедаса. Говорят, печально знаменитые ведьмы Дебрей Коркари были оборотнями, а кое-кто утверждает, что их матриарх, Флемет, тоже может превращаться в могучего дракона. Обычные оборотни— если только оборотней можно назвать "обычными"-- могут превращаться в волков, медведей, или гигантских пауков.

Талант Оборотня
Класс: Маг.
Требования: Телосложение и Магия 3 или выше.
Вы можете принимать облик других животных.
Ученик: Вы выучиваете заклинание оборотня *облик маленького животного* (small animal form). Когда вы принимаете с помощью этого заклинания форму зверя, используете следующие правила. Вы не можете говорить или колдовать, будучи в облике животного. Заклинания, которые вы сотворили до превращения, работают, как работали до этого, и вы можете тратить ману, чтобы поддержать их. Ваши Разум и Магия и Здоровье сохраняют прежнее значение, однако остальные характеристики зависят от того, какое заклинание Оборотня вы использовали.
Подмастерье: Вы выучиваете заклинание оборотня *облик большого животного* (large animal form).
Мастер: Вы выучиваете заклинание оборотня *облик ужасной твари* (vicious beast form).

ВОИН ДУХА (Spirit Warrior)
Специализация Воина

Воины Духа, как и духовные целители, понимают, что далеко не все обитатели Тени злы. Они заключают сделки с духами Тени, обретая необычные способности, в то время как дух получает возможность смотреть на реальный мир глазами носителя. Воины Духа могут окружать себя барьером магической энергии или даже использовать её, чтобы атаковать врагов. Несмотря на то, что они не являются магами, большинство жителей Тедаса разницы не видит. Храмовники охотятся за воинами духа также, как за обычными отступниками, поскольку проявления их сил несомненно очень похожи на магию— а храмовники считают, что лучше ошибиться, чем ослабить бдительность.

Талант Воина Духа
Класс: Воин.
Требования: Магия и Воля 3 или выше.
Вы можете использовать силу Тени.
Ученик: Вы можете окутать себя мистической энергией. Использовав действие активации, вы переходите в режим Воина Духа (Spirit Warrior mode). Это даёт вам бонусы +1 к Защите и +1 к броскам на Магию при сопротивлении заклинаниям и другим магическим атакам. Вы можете выйти из режима Воина Духа, использовав свободное действие.

Подмастерье: Вы можете заряжать ваше оружие энергией Тени. В режиме Воина Духа ваши атаки ближнего и дальнего боя считаются магическими. Это позволяет вам наносить полный урон Бестелесным существами вроде теней. Это также даёт вам бонус к урону, равный вашей Воле, когда вы атакуете демонов и других существ Тени.
Мастер: Вы можете наполнить своё тело энергией Тени и затем резко выплеснуть её. Находясь в режиме Воина Духа, вы можете использовать приём *взрыв Тени* (Fade burst) за 4 SP. Волна сияющей энергии причиняет 1к6 проникающего урона всем противникам, которые находятся в радиусе четырёх ярдов от вас. Демоны и другие существа Тени вместо этого получают 1к6 + Воля проникающего урона.

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Перевод: Nalia
Корректор: Corax

ГЛАВА ЧЕТВЁРТАЯ

СНАРЯЖЕНИЕ

Несмотря на то, что из всего снаряжения для героев важнейшим является оружие и броня, в карманах и в рюкзаках героев найдётся немало вещей, которые могут пригодится в путешествиях. Некоторые из них жизненно важны, тогда как другие просто делают пребывание вдали от дома немного веселее или комфортнее.
В этой главе рассказано о множестве снаряжения, которое могут купить герои— и не только они. Эти вещи— обычный ассортимент бродячих торговцев или состоятельных лавочников. Также даны стандартные цены снаряжения: учтите, что они могут повышаться и понижаться, в зависимости от доступности товара и спроса на него.

ПУТЕШЕСТВИЯ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ

Ниже описано снаряжение, которое, помимо героев, покупают путешественники всех мастей.

ПУТЕШЕСТВИЯ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ	
Снаряжение	**Цена**
Спальный мешок (Bedroll)	10 см
Одеяло, шерстяное (Blanket (wool))	6 см
Свечи, 2 шт. (Candle (2))	5 мм
Свечные часы (Candle clock)	10 см
Цепь, 5 ярдов (Chain (5 yards))	1 зм
Мел (Chalk)	2 мм
Компас (Compass)	5 зм
Шнур, рыболовный, 50 ярдов (Cord (fishing, 50 yards))	2 см
Шнур, плетёный, 50 ярдов (Cord (twine, 50 yards))	1 см
Чашка, оловянная (Cup (tin))	10 мм
Игральная кость (Dice)	20 см
Столовые принадлежности (Dining utensils)	2 см
Рыболовные снасти (Fishing tackle)	10 см
Кремень и огниво (Flint & steel)	10 мм
Пробковый пояс (Floater (cork))	30 см
Крюк, обычный (Hook (climbing))	25 см
Крюк, кошка (Hook (grapnel))	4 зм
Силки (Hunter’s snare)	8 см
Благовония (Incense)	2 см
Фонарь (Lantern)	5 см
Отмычки (Lockpicks)	12 см
Зеркальце, металлическое (Mirror (hand, metal))	3 см
Сковородка, железная (Pan (frying, iron))	5 см
Тарелка, оловянная (Plate (tin))	7 мм
Игральные карты (Playing cards)	35 см
Шест, 10 футов (Pole, (10 foot))	3 мм
Котелок, железный (Pot (iron))	10 см
Верёвка, 20 ярдов (Rope (20 yards))	2 см
Верёвка, шёлковая, 20 ярдов (Rope (silk, 20 yards))	1 зм
Оковы (Shackles)	3 зм
Дымовая бомба (Smoke bomb)	15 см
Трубка искр (Spark tube)	8 см

Шип (Spike)	5 мм
Подзорная труба (Spyglass)	15 зм
Вонючка (Stinker)	6 см
Тент, ткань (Tarp (canvas))	20 см
Тент, вощёная ткань (Tarp (canvas, waxed))	35 см
Палатка, маленькая (Tent, small)	10 см
Палатка, большая (Tent, large)	35 см
Факел (Torch)	10 мм
Точильный камень (Whetstone)	10 мм
Свисток (Whistle)	22 см

Спальный мешок (Bedroll): Если необходимо ночевать на холодной и влажной земле, спальный мешок позволяет это сделать с куда большим комфортом, чем просто одеяло, поскольку снизу к нему прикреплён кусок вощёной—то есть натёртой воском— ткани. В экземплярах подороже имеются карманы, которые можно набивать листьями или чем-то ещё, чтобы было теплее спать, а также ремешки с пряжками, благодаря чему спальник можно куда плотнее свернуть и удобнее прикреплять к рюкзаку или седлу лошади.

Одеяло (Blanket): Обычное одеяло из шерсти может быть единственным, что встанет между героем и смертью (или по меньшей мере неудобством) холодной ночью.

Свеча (Candle): Обычная восковая свеча, которая освещает пространство в радиусе двух ярдов и горит 1 час.

Свечные часы (Candle Clock): Эти свечи специально сделаны так, что горят определённое количество времени. Время—часы и минуты— изображены в виде делений на самой свече или на столбике, находящимся рядом с ней. По свечным часам герой может определить с точностью до 10 минут сколько времени прошло с того момента, как свеча была зажжена, основываясь на том, какая её часть уже сгорела. Свечные часы могут гореть до 12 часов, однако дают мало света (освещают пространство в радиусе 1 фута).

Цепь (Chain): Железные звенья, сцепленные между собой. Кузнец может сковать несколько коротких цепей в одну длинную, или приковать цепь к другим предметам, например, к кандалам.

Мел (Chalk): Кусок белого мела длиной с палец.

Компас (Compass): Ценный и хрупкий предмет снаряжения: игла, плавающая в масле или в воде, кончик которой более-менее точно указывает на север.

Шнур (Cord): Тонкая верёвка. Дешёвые шнуры годятся для того, чтобы перевязывать свёртки, тогда как шнуры подороже и покрепче можно использовать для ловли рыбы.

Чашка (Cup): Обычная оловянная чашка, в которой при наличии ухвата можно нагреть над огнём какую-либо жидкость.

Игральные кости (Dice): Шестигранные кубы, сделанные из отполированного дерева или кости, с изображёнными на гранях рунами, используются для азартных игр. Дешёвые кости могут отличаться неровными гранями и не все результаты на них выпадают с одинаковой вероятностью. Кости подороже могут иметь особую форму, или же внутри

них могут быть включения других материалов, в результате чего одни результаты будут выпадать чаще, чем другие.

Столовые принадлежности (Dining utensils): Небольшие кусочки олова, которым придали форму вилки и ложки. Для тех героев, которым не нравится есть с помощью ножа и рук.

Рыболовная снасть (Fishing tackle): Небольшой набор крючков, поплавков и грузил, которые облегчают процесс ловли рыбы.

Кремень и огниво (Flint & Steel): Набор из кремня и огнива, которые используются, чтобы разжечь огонь. Ударяя кремень об огниво, высекают искру, которая падает на трут и зажигает его.

Пробковый пояс (Floater): Большой кусок пробки с прикреплённой к нему верёвкой обычно привязывают к грузу, который приходится доставлять по воде, чтобы он не утонул. Частенько им с теми же целями пользуются герои, которые не умеют плавать. Кусок пробки размером с большую книгу позволяет удержаться на поверхности воды герою без доспехов.

Крюк (Hook): Металлический прут с кольцом на одном конце, к которому можно привязать верёвку. Крюк можно зацепить за уступ или ветвь, чтобы надёжно закрепить верёвку и взобраться по ней с меньшими усилиями. Обычный крюк— просто изогнутый кусок металла, который легко носить с собой и легко забрасывать на что-то, но им куда труднее что-то зацепить крепко. Кошка же имеет несколько «когтей» и больший шанс зацепиться, однако она тяжелее и её труднее забрасывать.

Силки охотника (Hunter's snare): Небольшой отрезок проволоки, из которого можно сделать петлю и использовать это как ловушку для мелких животных.

Благовония (Incense): Небольшая палочка вещества, которое, если его поджечь, медленно горит, источая приятный аромат. Есть благовония с самыми разными запахами. Одна палочка благовония горит в течение часа.

Фонарь (Lantern): Фонарь похож на лампу, однако пламя скрыто за стеклом. Он может быть снабжён заслонкой, которую можно поднимать и опускать, меняя яркость света. Фонарь будет гореть столько же, сколько и лампа (6 часов), но освещает больший радиус (около 10 ярдов). (см. «Лампа» в разделе «Дом и обстановка» (Home and Hearth)).

Отмычки (Lockpicks): Набор инструментов для взлома замков.

Зеркальце (Mirror): Небольшая, размером с ладонь, пластина металла, хорошенько отполированная с одной стороны, так что в ней видно своё отражение. Варианты подороже снабжены металлической или деревянной рамкой и небольшой ручкой.

Сковорода (Pan): Тяжёлая железная кастрюлька с длинной ручкой, примерно 10 дюймов в диаметре.

Тарелка (Plate): Обычная оловянная тарелка.

Игральные карты (Playing Cards): Колода клеёных карт. Рисунок на одной стороне одинаков у всех карт, на другой отпечатаны с помощью деревянного штампа разные картинки и символы. Колоду можно использовать для самых разных игр.

Шест (Pole): Прямая 10-футовая палка из обструганного и обтёсанного дерева. Можно использовать самыми разными образами.

Котелок (Pot): Большой железный котелок с крышкой и рукоятью, которая позволяет подвешивать его над огнём.

Верёвка (Rope): Обычно верёвки плетутся из волокон конопли, однако особенно дорогие экземпляры могут делаться из более лёгких и крепких нитей шёлка.

Оковы (Shackles): Оковы годятся для того, чтобы заковать ими руки или ноги любого гуманоида нормального размера. Для этого браслеты надеваются на запястья или лодыжки, а затем наглухо заклёпываются с помощью молота. Обычно браслеты соединены куском цепи длиной в один фут, однако в версиях подороже цепь заменена железным прутом, что сильнее сковывает движения заключённого. Опытный кузнец, если ему дать цепь, может соединить два комплекта оковов, в результате получив кандалы, которыми можно заковать и руки, и ноги пленника одновременно, или же несколько комплектов, сковав между собой группу пленников.

Дымовая бомба (Smoke bomb): Если поджечь фитиль этой бомбы, то через раунд вокруг неё начнёт распространяться плотный дым. Облако дыма растёт в течении 5 раундов со скоростью 1 ярд в раунд, пока не покроет область диаметром 10 ярдов. Дым сильно затрудняет видимость.

Трубка искр (Spark tube): Восьмидюймовая трубка, которая, если её поджечь, немедленно «выстреливает» пятифутовый столб ярких искр. Эти искры не причиняют урона, однако могут отвлечь противника, или пригодиться для подачи сигнала.

Шип (Spike): Заострённый кусок металла, как правило, с глазком на другом конце. Шипы вбиваются в камень или лёд, или стену замка, после чего берётся верёвка и либо протягивается сквозь глазки, либо привязывается, что сильно облегчает процесс карабканья на сложные объекты.

Подзорная труба (Spyglass): Две мастерски отполированные линзы прикрепляются на противоположные концы куска кожи, который затем сворачивается. В результате получается труба, которая приближает удалённые объекты (только для смотрящего, разумеется). Более дорогие экземпляры имеют крепкий корпус из дерева и специальные кожаные мешочки, которые можно надеть на концы трубы, чтобы защитить линзы. Самые дорогие имеют футляр, который можно повесить на шею (that collapse down), благодаря чему подзорную трубу легче нести.

Вонючка (Stinker): Небольшой глиняный пузырёк с жутко вонючим маслом, которое можно использовать, чтобы замедлить или запутать тех, кто идёт по следу героя с собаками (или другими животными, ориентирующимися на нюх). Масла хватит, чтобы покрыть поверхность с радиусом 5 ярдов.

Тент (Tarp): Квадратный кусок полотна 10 футов в длину и в ширину. Может использоваться самыми разными способами. Например, некоторые герои и путешественники сооружают из него укрытие от ветра. Есть и экземпляры подороже:

вощёные куски тента, которые хуже, чем обычные, пропускают воду, и, следовательно, лучше защищают от дождя. Также они имеют отверстия по краям с латунным grommets, благодаря чему их легче закрепить на телеге в качестве навеса или соорудить из них палатку.

Палатка (Tent): В маленькой палатке может поместиться один человек с оружием и доспехами. Двоим там уже будет тесновато. В большой палатке могут поместиться уже четверо приключенцев.

Факел (Tourch): Короткий кусок дерева, или жгут– льняной или пеньковый– смоченный с одного конца маслом, чтобы ярче горел. Факел освещает пространство в радиусе шести ярдов и горит примерно 1 час.

Точильный камень (Whetstone): Используется для того, чтобы сохранять оружие острым.

Свисток (Whistle): Трубочка, вырезанная из дерева так, что, если в неё подуть, раздастся резкий и громкий звук.

КОНТЕЙНЕРЫ

Авантюристам и путешественникам приходится брать с собой в путешествие множество разных вещей, а возвращаются они зачастую нагруженные новой добычей, которую нужно куда-то уложить. В этом разделе описано, как можно транспортировать предметы и куда их можно уложить.

ПУТЕШЕСТВИЯ И ПРИКЛЮЧЕНИЯ	
Снаряжение	**Цена**
Рюкзак (Backpack)	9 см
Рюкзак, походный (Backpack (traveler’s))	15 см
Бочка (Barrel)	9 см
Корзинка, тростниковая (Basket (reed))	7 мм
Бутыль, глиняная (Bottle (clay))	3 мм
Бутыль, стеклянная (Bottle (glass))	8 мм
Ведро, деревянное (Bucket (wooden))	11 мм
Бочонок (Cask)	3 см
Сундук, большой (Chest (large))	5 зм
Сундук, маленький (Chest (small))	1 зм
Ящик (Crate)	20 мм
Фляга, металлическая (Flask, metal)	50 мм
Скобы (Hasp)	4 см
Петли (Hinge)	1 см
Замок, с кодом (Lock (cylinder))	2 зм
Замок, с ключом (Lock (keyed))	6 зм
Кошель, поясной (Pouch (belt))	1 см
Кошель (Pouch)	8 мм
Мешок (Sack)	5 мм
Опилки, 1 куб. фут (Sawdust (1 cu. foot))	1 мм
Бурдюк, для воды или вина (Skin, water/wine)	40 мм

Рюкзак (Backpack): Приключенцы предпочитают небольшие рюкзаки, которые не будут мешаться во время драки. Подобные рюкзаки вмещают 25 фунтов груза. Те, кому

требуется переносить больше снаряжения, или те, кто предпочитает укладывать вещи более аккуратно, пользуются походными рюкзаками. Походные рюкзаки больше и имеют несколько отделений, каждое из которых защищено своим клапаном; в них помещается 75 фунтов снаряжения.

Бочка (Barrel): Это деревянный сосуд, обхваченный железными обручами. В бочку помещается 35 галлонов жидкости или 175 фунтов сыпучего вещества (например, муки). Обычно бочки изготавливают из той древесины, которая наиболее распространена в этом регионе. То, из чего изготовлены бочки, может оказывать влияние на их содержимое, поэтому некоторые дорогие экземпляры делают из редких материалов или сортов древесины.

Корзина (Basket): Обычный контейнер без крышки, сплетённый из прутьев, с которых ободрали кору.

Бутылка (Bottle): Небольшой хрупкий контейнер. Бутылки бывают самого разного размера, и вмещают от нескольких унций жидкости до 3 пинт. Обычно они сделаны из обожжённой глины, экземпляры подороже изготавливают из цветного стекла, однако все снабжены пробкой, иногда глиняной.

Ведро (Bucket): Деревянное ведро пригодится вам не раз: и когда вы будите тушить пожар, и когда вам понадобится нести куда-то воду (вмещает до 5 галлонов), а ещё его можно использовать в качестве стула— просто поставьте на землю вверх ногами.

Бочонок (Cask): Небольшая бочка. В бочонок умещается 9-10 галлонов жидкости и 5 фунтов твёрдого вещества.

Сундук (Chest): Прочная деревянная коробка с крышкой на петлях, благодаря чему её можно запереть на замок (стоимость замка указана отдельно). Ёмкость небольших сундуков— 3 кубических фута и меньше, в то время как большие могут вмещать до 12.

Ящик (Crate): Укреплённая деревянная коробка. Длина стенок большинства ящиков колеблется от 1 до 3 футов. Предназначены для хранения самых разных вещей.

Фляга (Flask): Небольшой продолговатый контейнер, предназначенный для ношения в кармане. Вмещает до 1 пинты жидкости.

Скобы (Hasp): Металлические скобки; если прикрепить их одну над другим и провздеть сквозь них дужку замка, это позволяет закрыть контейнер. С помощью скоб и пары петель можно переделать обычный ящик к грубое подобие сундука.

Петли (Hinge): Сцепленные металлические детали, благодаря которым крышка или дверь могут закрываться или открываться.

Замок (Lock): Замысловатый механизм из рычажков и шестерёнок, который позволяет запереть что-нибудь. Кодовые замки (cylinder locks) открываются, если поставить в определённое положение несколько вращающихся цилиндров (правильная комбинация включает переключатели внутри устройства). Воры тратят больше времени на открытие таких замков, однако особенно упорные личности могут просто попробовать все возможные комбинации. Замки с ключом (keyed locks) лучше защищены: они открываются ключом, уникальным для каждого замка. Однако вор может открыть такие замки с помощью отмычек.

Кошель (Pouch): Небольшая сумочка, закрывающаяся с помощью шнурка, или с крышечкой на кнопке. Экземпляры подороже прикрепляются к поясу с помощью кожаных ремешков: так их удобнее носить.

Мешок (Sack): Простой чехол из грубого материала, способный вместить до 40 фунтов груза. Вместе с тем битком набитый мешок трудно нормально закрыть, а в случае перегрузки он может попросту порваться.

Опилки (Sawdust): Чистые и свежие опилки продаются дёшево, и пригодятся тем, кто хочет заполнить пустое место в контейнере, чтобы ценный груз не повредился во время транспортировки.

Бурдюк (Skin): Вода— вещь первой необходимости, а потому герои, готовясь к путешествию, всегда берут с собой запас. Вино— роскошь…. Однако многие герои берут в дорогу и немного вина.

ИНСТРУМЕНТЫ

Герой, у которого нет инструментов, может застрять у запертой двери в гробницу, не в силах её открыть, или ему придётся рубить деревья для плота длинным мечом. В этом разделе перечислены предметы, которые герои могут взять с собой для выполнения специфических или трудных задач, и вещи, которые можно найти в лавках для профессиональных ремесленников. Инструменты вроде топоров и молотов очень похожи на одноимённое оружие, однако плохо сбалансированы и потому не годятся для использования в бою, или сделаны из материалов, которые во время битвы легко сломаются, треснут или разобьются.

ИНСТРУМЕНТЫ	
Снаряжение	**Цена**
Наковальня, переносная (Anvil (portable))	40 см
Шило (Awl)	3 см
Топор лесоруба (Axe (woods))	8 см
Мехи (Bellows)	12 мм
Резец (Chisel)	1 см
Лом (Crowbar)	3 см
Сверло (Drill)	5 см
Клей, горшочек (Glue (small pot))	7 мм
Молот, кузнечный (Hammer (forge))	8 см
Молот, железный (Hammer (iron))	5 см
Молот, кувалда (Hammer (sledge))	20 см
Топорик (Hatchet)	5 см
Мотыга (Hoe)	2 см
Нож, разделочный (Knife (skinning))	5 см
Лестница, верёвочная, 4 ярда (Ladder (4 yards, rope))	3 см
Лестница, деревянная, 4 ярда (Ladder (4 yards, wooden))	3 см
Колотушка, деревянная (Mallet (wooden))	6 мм
Гвозди 25 шт. (Nails (25))	20 мм
Вилы (Pitchfork)	5 см
Грабли (Rake)	3 см
Пила (Saw)	4 см
Коса (Scythe)	35 мм

Лопата (Shovel)	3 см
Серп (Sickle)	5 см
Заступ (Spade)	4 см
Щипцы, кузнечные (Tongs (forge))	4 см
Щипцы, деревянные (Tongs (hand))	1 см

Наковальня (Anvil): Несмотря на то, что переносная наковальня куда меньше тех громадных глыб металла, что стоят в кузницах, весит она по-прежнему немало—40 фунтов. Однако её можно брать в путешествие, и использовать в дороге, когда необходим срочный ремонт оружия, доспехов, подков и других изделий.

Шило (Awl): Металлическая игла на короткой деревянной ручки, используется для того, чтобы протыкать дыры в плотных материалах, например, в коже.

Топор (Axe): Большой топор на трёхфутовой рукояти, предназначенный для того, чтобы срубать деревья и обрубать ветки.

Мехи (Bellows): Пузырь с отверстием на одном конце и парой рукоятей на другой, что позволяет быстро наполнять его воздухом, который выдувается из отверстия сильной струёй. Необходимы, чтобы раздувать угли.

Резец (Chisel): Небольшой брусок железа, заострённый с одной стороны. С помощью зубила и молота можно раскалывать дерево или камень или вытёсывать из них что-то.

Лом (Crowbar): Железная палка длиной в два фута, сплющенная с одного конца. Вбив лом в трещину, например, на камне, и надавив на рукоять, можно отломить кусок. Более дорогие экземпляры длиннее (и тяжелее), что позволяет большую свободу манёвра.

Сверло (Drill): Устройство, один конец которого заострён, а на другом имеется рукоять, позволяющая герою его крутить. С помощью сверла можно проделывать дырки размером не больше толщины своего сверла в камне или в дереве. Более дорогие экземпляры позволяют заменять острую часть, когда та затупится, тогда как в случае дешёвого сверла этот конец просто-напросто затачивают.

Клей (Glue): Клейкое вещество, продающееся в плотно закрытых горшочках. Если соединить с помощью клея два предмета и дать ему высохнуть, они крепко склеятся, хотя, приложив усилие, их снова можно разъединить.

Молот (Hammer): Существует множество видов молотков, равно как и деятельности, связанной с необходимостью сильно колотить по чему-то. Для большинства простых задач сгодится обычный железный молот. Кузнечный молот, особой формы и особого сплава, специально предназначен для работ с металлом; его обычно можно увидеть в руках кузнеца. Те, кому приходится прикладывать к чему-то очень большое количество грубой силы, носят с собой кувалду— молот с тяжёлой головкой и рукоятью длиной в три фута.

Топорик (Hatchet): Небольшой одноручный топор. Им нелегко срубить дерево, однако он идеально подходит для того, чтобы обрубить ветки уже поваленного ствола, или приготовить дрова для костра, разрубая большие поленья на более мелкие.

Мотыга (Hoe): Простой инструмент с плоским металлическим клинком на одной стороне, который крестьяне используют для того, чтобы вспахивать твёрдую землю.

Разделочный нож (Knife, Skinning): Небольшой нож с клинком особой формы, с помощью которого можно освежевать тушу животного быстро и чисто (насколько это возможно).

Лестница, верёвочная или деревянная (Ladder, rope or wooden): Те, кому не лень таскать с собой кучу снаряжения на все случаи жизни, могут захватить лестницу: когда необходимо куда-то вскарабкаться, она практически всегда сильно облегчит задачу, поскольку даёт надёжную опору для рук и ног. Деревянные лестницы прочные, однако длинные и абсолютно не гибкие. Верёвочная лестница— громоздкая штука, однако её куда легче использовать в тесных пространствах.

Колотушка (Mallet): В отличие от молота, у колотушки деревянная головка. Её используют, когда нужно колотить по чему-то мягкому и податливому; металл или острые углы её, скорее всего, сломают.

Гвозди (Nails): Небольшие металлические изделия, заострённые с одного конца и с плоской нашлёпкой— на другом, благодаря чему их легко забивать во что-то.

Вилы (Pitchfork): Длинная деревянная палка с тремя острыми зубцами на одном конце, предназначена для того, чтобы рыхлить и перемешивать сено и тому подобное.

Грабли (Rake): Метла, у которой вместо прутьев железные штыри или зубцы. Предназначены для того, чтобы рыхлить землю либо сгребать сухую траву с листьями.

Пила (Saw): Металлическое изделье с острыми зубцами и ручкой, используется для распиливания дерева на куски.

Коса (Scythe): Длинная изогнутая ручка, к концу которой перпендикулярно прикреплён такой же длинный и изогнутый клинок. Используется для того, чтобы косить траву или собирать урожай.

Лопата (Shovel): Инструмент с плоским и широким металлическим набалдашником. Идеален для того, чтобы копать землю и другое рыхлое вещество.

Серп (Sickle): Инструмент с рукоятью и клинком в форме полумесяца. Предназначен для того, чтобы собирать урожай злаков или разросшуюся растительность.

Заступ (Spade): Заступ похож на лопату, но наконечник уже и длиннее, что позволяет копать и разбивать твёрдую землю.

Клещи (Tongs): Щипцы, с помощью которых можно брать и перекладывать вещи, не касаясь их руками и держа их на расстоянии от себя. Деревянные щипцы делаются из двух деревянных планок, соединённых винтом. Кузнечные щипцы делаются из железа, что позволяет брать горячие и тяжёлые предметы, а потому их часто используют в кузнях.

ОДЕЖДА И МОДА

Немногие в Ферелдене расхаживают почти голышом, но если уж кто-то решил приодеться, то ограничен он лишь модой, собственным воображением и соображениями необходимости.

К этому разделу, как ни к какому другому, применимы слова, что-де в этих таблицах представлены лишь самые общие сведения, а на деле ассортимент товаров, которые герой может приобрести, куда богаче. Указанные цены— цены добротных и качественных, но обычных вещей, сделанных из обычных материалов. Герои могут приобрести те же предметы одежды дешевле, если они (предметы одежды) сделаны из худших материалов, или если они покупают уже бывшие в употреблении (и обычно очень сильно поношенные) вещи. Однако вместе с тем описанная одежда может обойтись героям дороже, если она:

- *Сделана из более дорогого и качественного материала*, например, шерстяная или шёлковая рубашка вместо обычной хлопковой.
- *Лучше скроена*, и лучше способна выдерживать невзгоды путешествий и приключений.
- *Украшена*— например, вышивка или меховая отделка плаща, или красивая пряжка на поясе.
- *Сделана на заказ*, подогнана точно по фигуре героя.
- *Модная*, т.е. считается красивой и модной в этой местности или культуре среди обращающих внимание на моду людей.
- *Покрашенная*, то есть выкрашенная в какой-то определённый цвет, иной, нежели предполагает материал, из которого этот предмет одежды сделан.
- *Тёплая или лёгкая*, то есть более подходящая для определённого времени года иди климата: например, плотные, тёплые зимние перчатки и тонкие летние.

Чем большим количеством особенностей обладает предмет одежды, тем дороже он будет стоить, и тем труднее его будет достать; иногда герою придётся разыскивать портного или другого профессионала, которые изготовить предмет одежды специально для них.

ОДЕЖДА И МОДА	
Снаряжение	**Цена**
Панталоны (Breeches)	8 мм
Ремень (Belt)	7 мм
Сапоги (Boots)	5 см
Плащ (Cloak)	3 см
Платье (Dress)	12 мм
Перчатки (Gloves)	4 см
Парадное платье (Gown)	40 см
Шляпа (Hat)	1 см
Капюшон (Hood)	5 мм
Куртка (Jacket)	2 см
Камзол (Jerkin)	9 мм
Набедренная повязка (Loincloth)	1 мм
Маска, из ткани (Mask (cloth))	8 мм
Маска, гипсовая (Mask (plaster))	3 см
Штаны (Pants)	1 см
Мантия (Robe (dressing))	11 мм
Мантия мага (Robe (wizard’s))	6 см
Сандалии (Sandal)s	6 мм
Повязка (Sash)	5 мм
Рубашка (Shirt)	1 см
Башмаки (Shoes)	1 см
Юбка (Skirt)	7 Мм
Тапочки (Slippers)	8 мм
Чулки (Stockings)	16 мм
Табард (Tabard)	7 мм

Бельё (Underclothes)	3 см
Жилет (Vest)	6 мм

Панталоны (Breeches): узкие штаны длиной чуть ниже колена.

Ремень (Belt): кожаная лента, туго застёгивающаяся на пряжку.

Сапоги (Boots): Крепкая обувь с высоким, почти до колен, голенищем.

Плащ (Cloak): Длинное одеяние без рукавов, которое застёгивается на шее. Обычно с капюшоном.

Платье (Dress): Предмет одежды, верхняя часть которого— рубашка— пришита к нижней— юбке.

Перчатки (Gloves): Надеваются на руки. Имеют отделение для каждого пальца, включая большой.

Парадное платье (Gown): Длиннее, чем обычное платье, и более объёмное. Носится в официальной обстановке.

Шляпа (Hat): Головной убор, покрывает верхнюю часть головы. Шляпы бывают самых разных форм.

Капюшон (Hood): Головной убор, покрывает всю голову.

Куртка (Jacket): Одежда, закрывающая торс и руки. Нужна как для того, чтобы защитить вышеперечисленное, так и для того, чтобы не замёрзнуть, или просто для красоты.

Камзол (Jerkin): Длинная, ниже бедра, куртка без рукавов.

Набедренная повязка (Loincloth): Простейший предмет одежды: кусок ткани, закрывающий пах. Удерживается небольшим шнурком.

Маска (Mask): Используется для того, чтобы замаскироваться под кого-то или просто скрыть лицо. Маска может быть сделана из обычного куска ткани или отлита из гипса и соответствующим образом украшена: например, ей могут придать форму морды монстра.

Штаны (Pants): Длинные брюки, от пояса и до лодыжек.

Мантия (Robe): Простая одежда с рукавами, балахон, закрывающиё всё тело, но с разрезом спереди; иногда застёгивается на пуговицы или завязывается поясом. Обычные мантии, то бишь халаты, носят дома: это простая и удобная одежда. Однако для многих магов мантия— повседневная одежда.

Сандальи (Sandals): Кожаная или деревянная подошва, которая прикрепляется к ноге с помощью небольших ремешков, давая той минимальную защиту.
Повязка (Sash): Небольшой кусок ткани, который используется для того, чтобы украсить себя. Его можно повязать на голову, на талию, или использовать сотней других способов.

Ботинки (Shoes): Твёрдая подошва, к которой сверху прикреплены куски кожи. Полностью закрывает и защищает подошву ноги.

Рубашка (Shirt): Лёгкая одежда, закрывает всю верхнюю часть тела, кроме рук и головы.

Юбка (Skirt): Одеяние, которое надевается на пояс, и свободно спускается вниз, закрывая ноги.

Тапочки (Slippers): Ботинки, которые почти не защищают ногу, однако удобные и красивые.

Табард (Tabard): Прямоугольный кусок ткани с вырезом для головы, без рукавов. Обычно на нём изображён герб или другой символ.

Прим. Nalia: Табард носится поверх доспехов рыцарями и герольдами.

Бельё (Underclothes): Простая одежда, которую носят под другую одежду. Также её называют «нижним бельём».

Жилет (Vest): Узкая одежда без рукавов, которая в нижней части торса застёгивается на пуговицы.

ТОВАРЫ И МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РЕМЕСЛА

Далеко не все вещи героев предназначены для того, чтобы их использовать. Некоторые они носят с собой из-за их стоимости. В таблице этого раздела указана средняя цена материала, однако даже без учёта торгов с каждым конкретным продавцом она может сильно колебаться. Всё зависит от того, насколько доступен материал в это время года, высокого или низкого качества он в этих краях, и от репутации поставщика.
И снова: перечисленные товары— малая часть тех вещей, которые герои могут носить с собой с целью выгодной продажи. Многие вещи, описанные в таблице (например, еда, кожа или специи) могут быть множества видов: некоторые из них будут ничего не стоить в одних местах, и стоить очень дорого— в других. Для того, чтобы получить прибыль, нужны как сообразительность, так и деньги, и терпение, и возможность безопасно переправлять товары из одного место в другое. Герои могут легко заработать, если у них в рюкзаке найдётся место для товаров… Однако они могут решить, что проще охотиться на монстров и выполнять заказы, чем пытаться конкурировать с уважаемыми купцами!

ТОВАРЫ И МАТЕРИАЛЫ ДЛЯ РЕМЕСЛА	
Снаряжение	***Цена***
Бусины,10 шт (Beads)	15 мм
Пчелиный воск, 1 фунт (Beeswax)	10 см
Хлопок, рулон 10 ярдов (Cotton)	20 см
Краска, 1 пинта (Dye)	25 см
Перья, 1 фунт (Feathers)	45 см
Мука (Flour)	2 см
Провизия, консервированная, 1 фунт (Food)	4 см
Провизия, свежая, 1 фунт (Food)	3 см
Мёд, 1 унция (Honey)	2 см
Кожа, 1 фунт (Leather)	8 см
Лён, рулон 10 ярдов (Linen)	15 см
Шкура, большая (Pelt (large))	40 см
Шкура, маленькая (Pelt (small))	15 см

Соль, 1 фунт (Salt)	25 см
Шёлк, 1 квадратный ярд (Silk)	35 см
Пряности, 1 унция (Spices)	5 зм
Шерсть, 1 фунт (Wool)	35 мм

Бусины (Beads): Небольшие кусочки стекла, камня или другого материала с дыркой посредине, так что их можно нанизать на нитку или каким-то другим образом прикрепить к украшениям, одежде или произведениям искусства.

Пчелиный воск (Beeswax): Воск, из которого пчёлы делают соты. Используется для изготовления свечей и других целей.

Хлопок (Cotton): Простое волокно, которое можно использовать множеством разных способов. Из него прядутся нитки, а из ниток ткётся ткань.

Краска (Dye): Жидкость, которую используют для того, чтобы красить ткани и другие материалы.

Перья (Feathers): Перья получают от самых разных птиц. Редкие или красивые перья используют для украшения чего-либо, а обычными перьями набивают матрасы и подушки.

Мука (Flour): Перемолотое зерно, используется для приготовления самых разных блюд.

Провизия (Food): Засушенная или каким-то другим образом законсервированная еда долго не портится, что очень важно, когда требуются долгие перевозки. Свежая еда портится быстрее, однако стоит дороже (и приносит больше прибыли), если, конечно, будет ещё съедобна к моменту продажи.

Мёд (Honey): Сладкий мёд ценится за то, что им можно подслащивать блюда. К тому же его удобно перевозить.

Кожа (Leather): Дублёная и готовая к использованию. Куски кожи, выставленные на продажу, могут иметь самую разную форму, как животные, которым она принадлежала. Поэтому продают её на вес, фунтами.

Лён (Linen): Лёгкая и простая ткань, вытканная из льняных нитей.

Шкура (Pelt): От кожи отличается тем, что на ней сохраняется шерсть или чешуя животного или другого создания, которому принадлежала шкура.

Соль (Salt): Используется для приправы к пище. Также необходима для консервации мяса.

Шёлк (Silk): Самая дорогая ткань.

Пряности (Spices): Семена или другие части растений, используются для того, чтобы придать приятный вкус пище.

Шерсть (Wool): Шерстью торгуют, упаковав её в свободные тюки. Обычно эта шерсть, недавно сбритая с овцы и очищенная, однако ещё не спрядённая в нити.

ОРУЖИЕ

В Сете 3 описаны два новых типа оружия, **Пики** (Lances) и **Древковое** (Polearms).

НОВОЕ ОРУЖИЕ			
Оружие	***Урон***	***Мин. сила***	***Цена***
Тип: Пики (Сила)			
Тяжёлая пика (Heavy Lance)	2к6+1	3	20 см
Турнирная пика (Jousting Lance)	1к6+1	0	6 см
Лёгкая пика (Light Lance)	1к6+3	1	12 см
Тип: Древковое (Сила)			
Глефа (Glaive)	2к6+1	1	23 см
Алебарда (Halberd)	2к6+3	3	25 см
Боевые вилы (Military Fork)	2к6	2	20 см

ТИП: ПИКИ

Пики предназначены для использования в конном бою. Если герой использует пику, будучи пешим, она считается импровизированным оружием.

Тяжёлая пика (Heavy Lance): Это длинное копьё в бою лежит вдоль согнутой руки всадника.

Турнирная пика (Jousting Lance): У этого оружия, известного так же как турнирное копьё, отсутствует острый наконечник, какой есть у остальных пик. Оно предназначено для соревнования, а не для битв. В случае успешной атаки турнирная пика ломается, разлетаясь в щепки.

Лёгкая пика (Light Lance): Очень похожа на тяжёлое копьё, однако, в отличие от него, лёгкую пику в бою можно держать как верхним хватом, так и нижним хватом.

*Прим. Nalia: В русском языке слово Lance и слово Spear обычно переводятся одинаково— копьё. Однако это разные оружия: lance— это длинное и тяжёлое копьё, которое использовалось рыцарями. Рыцарское копьё. На Руси рыцарей не было, не было и lance-ов, так что адекватного перевода для этого слова нет (разве что буквальное **ланс**, которое, судя по всему, используется некоторыми историками… Но это слишком мудрёно).*

ТИП: ДРЕВКОВОЕ

Все алебарды-- двуручное оружие.

Глефа (Glaive): Древковое оружие с длинным кривым клинком на одном конце.

Алберда (Halberd): Это оружие состоит из топорообразного набалдашника и острия на конце длинного древка.

Боевые вилы (Military Fork): Предком этого оружия были вилы крестьянина; их боевая версия предназначена для того, чтобы пробивать броню.

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

Некоторые предметы используются, как правило, только представителями определённых профессий для их профессиональной деятельности. Многие из перечисленных предметов стоят немало, однако хорошего качества и отлично выполняют свои функции.

ПРОФЕССИОНАЛЬНОЕ СНАРЯЖЕНИЕ	
Снаряжение	***Цена***
Книга, чистая, 30 страниц (Book (blank, 30 pages))	10 зм
Книжный замок (Book lock)	2 зм
Холст (Canvas)	5 см
Аптечка (Healer’s kit)	25 см
Рожок, охотничий (Horn (hunting))	8 см
Набор книгописца (Illuminating kit)	5 зм
Чернила, чёрные, один пузырёк (Ink (black, one vial))	20 мм
Чернила, красные, один пузырёк (Ink (red, one vial))	25 мм
Музыкальный инструмент, рожки (Musical instrument (horn))	15 см
Музыкальный инструмент, барабаны (Musical instrument (drum))	8 см
Музыкальный инструмент, струнные (Musical instrument (stringed))	20 см
Музыкальный инструмент, духовые (Musical instrument (wind))	10 см
Краска, горшочек (Paint (pot))	3 см
Набор художника (Painter’s kit)	1 зм
Бумага, для карт (Paper (mapsheet))	1 см
Бумага, страница (Paper (page))	3 мм
Карандаш (Pencil)	1 мм
Перо (Quill)	3 мм
Свиток (Scroll)	1 зм
Кольцо-печатка, уникальное (Sealing ring (custom))	6 зм
Кольцо печатка, стандартное (Sealing ring (standard))	5 см
Воск для печатей (Sealing wax)	5 мм

Книга (Book): Чистые страницы между твёрдых обложек. Остаётся только заполнить их чем-нибудь.

Книжный замок (Book lock): Прикреплённый к книжной обложке маленькими гвоздиками, книжный замок не позволяет открыть книгу, если у вас нет ключа. Книжный замок едва ли станет препятствием для тех, кто умеет пользоваться отмычками или кто не постесняется применить грубую силу для того, чтобы открыть книгу, однако сильно замедлит того, кто хочет заглянуть в том аккуратно или не оставив следов.

Холст (Canvas): Холст растягивается на твёрдой рамке и используется для рисования художниками. Обычно кусок холста квадратный, около двух футов по диагонали. Цена холста прямо пропорциональна его размеру. Заметьте, что рамка в стоимость холста не входит. Её часто делают или покупают уже после того, как написали картину.

Аптечка (Healer's Kit): В аптечку входят бинты, травы, бальзамы, зелья, маленькие ножи, нитки с иголкой, и другие инструменты лечения ранений.

Рог (Horn): Твёрдый конус, сделанный из рога животного или металла. Если в него подуть, раздастся чистый, громкий звук. Используется, чтобы предупреждать или координировать действия охотников, которые находятся далеко.

Набор книгописца (Illuminating Kit): В этом наборе множество замысловатых инструментов, необходимых для того, чтобы украсить страницу в книге (однако сюда не входят собственно материалы, вроде чернил или золотой фольги).

Чернила (Ink): Чернила используются для письма, рисования и печати. Чаще всего чернила чёрного цвета, но за большую цену можно найти красные чернила (а иногда и другого цвета).

Музыкальный инструмент (Musical Instrument): В руках умелого музыканта почти всё может стать инструментом, однако с помощью хорошо сделанных инструментов этот музыкант может сотворить нечто совсем чудесное.

Прим. Nalia: Наверное, назрел вопрос: чем отличаются wind и horn musical instruments? Поверьте, мне это тоже интересно. Пока что наиболее правдоподобным (спасибо английской вики) выглядит подобное объяснение: wind— «прямые» инструменты, вроде пастушеской дудки. Horn— «закрученные», вроде тромбона, горна и пр. Последние имеют более сложную конструкцию, потому и стоят дороже.

Краска (Paint): Многие художники делают краски сами, однако зачастую не упускают шанса использовать высококачественную краску или краску особого цвета, привезённую из дальних краёв. Краску перевозят и продают в горшочках с запечатанной воском крышкой, чтобы краска не засохла.

Набор художника (Painter's Kit): В него входят самые разные кисти, небольшая палитра, и другие инструменты, которые художник использует, чтобы писать картины.

Бумага (Paper): Видов бумаги существует множество, равно как и материалов, из которых можно её изготовить. Чем больше кусок бумаги, тем больше он будет стоить. Самые большие куски бумаги предназначены для того, чтобы рисовать на них карты.

Карандаш (Pencil): Небольшой кусок угля или графита, который используется для рисования или письма.

Перо (Quill): Тщательно подобранное перо, обработанное особым образом, отлично подходит для письма или рисования.

Свиток (Scroll): Листок бумаги или vellum длиной три фута и шириной в один фут. На обоих концах свитка прикреплён стержень, деревянный или металлический, чтобы свиток было удобно свернуть, для упаковки или транспортировки.

Кольцо-печатка (Sealing ring): Печатка, которую можно приложить к расплавленному воску, запечатывая свиток или письмо, отпечатав таким образом определённый символ. В продаже часто можно найти готовые кольца-печатки со стандартными (и используемыми многими) печатями. Однако за большую сумму можно заказать уникальную печатку с уникальным символом или гербом.

Воск для печатей (Sealing wax): Небольшие кусочки воска. Их можно расплавить с помощью и свечи и «капнуть» на поверхность, а потом поставить на них печать с помощью кольца-печатки.

ДОМАШНИЙ ОЧАГ

Перечисленные ниже вещи вряд ли пригодятся героям в пути. Однако именно они—залог комфорта в доме, куда герои возвращаются из своих странствий.

ДОМАШНИЙ ОЧАГ	
Снаряжение	***Цена***
Каркас кровати (Bed frame)	30 см
Покрывало, хлопковое (Blanket (cotton))	4 см
Миска, глиняная (Bowl (clay))	3 мм
Миска, металлическая (Bowl (metal))	20 мм
Миска, деревянная (Bowl (wooden))	6 мм
Метла (Broom)	7 мм
Щётка (Brush)	12 мм
Котёл (Cauldron)	35 см
Стул, с обивкой (Chair (upholstered))	25 см
Стул, деревянный (Chair (wooden))	10 см
Гребень (Comb)	6 мм
Чашка, глиняная (Cup (clay))	5 мм
Чашка, жестяная (Cup (tin))	10 мм
Чашка, деревянная (Cup (wooden))	8 мм
Лампа (Lamp)	2 см
Зеркало, большое (Looking glass (full))	70 зм
Зеркало, настольное (Looking glass (small))	5 зм
Матрас, перьевой (Mattress (feather))	45 см
Матрас, набитый соломой (Mattress (straw))	20 см
Кружка, глиняная (Mug (clay))	8 мм
Кружка, металлическая (Mug (metal))	15 мм
Масло, 1 пинта (Oil)	8 мм
Подушка (Pillow)	3 см
Стёганое одеяло (Quilt)	10 см
Мыло, 1 фунт (Soap (1 pound))	15 мм
Табурет (Stool)	25 мм
Стол, большой (Table (large))	45 см
Стол, маленький (Table (small))	10 см
Бокал (Wineglass)	3 зм

Каркас кровати (Bed frame): Деревянный каркас с верёвочной сеткой, на которую кладётся матрас.

Покрывало (Blanket): Не годное для суровых условий, которые не редкость в путешествиях, дома это хлопковое покрывало даёт достаточно комфорта.

Миска (Bowl): Простая тарелка, в которой подают еду и из которой едят еду. Может быть сделана из самых разных материалов.

Метла (Broom): Прутья, привязанные к концу длинной рукоятки. Используется для того, чтобы подметать полы.

Щётка (Brush): Щетина, крепко прикреплённая к рукояти, используется для того, чтобы распутывать и причёсывать волосы.

Котёл (Cauldron): Большой железный горшок. Используется для тушения и для приготовления больших количеств пищи.

Стул (Chair): Простая мебель. Это может быть обычный деревянный стул или более дорогой (и более удобный) стул с обивкой— «подушкой» на сидении.

Гребень (Comb): Изделье из дерева или кости. Используется для того,чтобы причёсывать волосы.

Чашка (Cup): Простой сосуд для питья, который можно найти в доме. Может быть изготовлен из самых разных материалов.

Лампа (Lamp): Масляная лампа; пинты масла хватит, чтобы она горела примерно шесть часов. Она освещает пространство в радиусе 6 ярдов. Пламя лампы более ровное, чем у свечи, однако горящее масло легко пролить.

Зеркало (Looking glass): Большой кусок стекла, прикреплённый к такому же куску отполированного металла. Настольное зеркало обычно ставят на стол или другой предмет мебели, в то время как большое зеркало— выстой с человека, ставится на пол на деревянной подставке.

Матрас (Mattress): После всех ночёвок в дороге, на матрасе герои заснут непробудным сном. Хорошие матрасы набивают чистой соломой, а лучшие матрасы— перьями.

Кружка (Mug): Кружка выше чашки, часто— с рукоятью и более тонкими стенками. Из кружек обычно пьют нагретые или охлаждённые напитки, например, эль, благо что в кружке уместится пинта эля.

Масло (Oil): Предназначено для заправки фонарей с лампами. Пинты масла хватает примерно на 6 часов.

Подушка (Pillow): Небольшой квадратный чехол, набитый перьями. Гарант комфортного сна в кровати и времяпрепровождения в других местах.

Стёганое одеяло (Quilt): Толстое покрывало, состоящее из нескольких слоёв ткани, сшитых между собой.

Мыло (Soap): Субстанция, которая в комбинации с водой позволяет мыть людей и предметы.

Табурет (Stool): Низкое сиденье.

Стол (Table): За небольшим столом усядется один человек, за большим во время трапезы уместиться до шести людей.

Бокал (Wineglass): Хрупкий сосуд, сделанный мастером-стеклодувом. Из него пьют такие же изысканные напитки: вина или ликёры.

ПИЩА И НОЧЛЕГ

Герои-путешественники иногда платят за возможность насладиться домашним комфортом. В этом разделе в таблице перечислены услуги и их цена.

ПИЩА И НОЧЛЕГ	
Услуга	***Цена***
Эль, пинта (Ale (pint))	10 мм
Эль, кувшин (Ale (pitcher))	25 мм
Ванна (Bath)	1 см
Хлеб, буханка (Bread (1 loaf))	5 мм
Сладости, 1 фунт (Candy (1 pound))	8 см
Сыр, 1 фунт (Cheese (1 pound))	25 мм
Вяленое мясо, 1 фунт (Dried meat (1 pound))	35 мм
Свежие фрукты, корзина (Fruit (basket, fresh))	20 см
Жильё на неделю, отдельная комната (Lodging (1 week, private apartment)	5 зм
Жильё на неделю, отдельный дом (Lodging (1 week, private house)	20 зм
Ночлег в гостинице, 1 ночь, общая комната (Lodging (1 night, inn, common room))	5 мм
Ночлег в гостинице, 1 ночь, отдельная комната (Lodging (1 night, inn, private room)	2 см
Мёд, пинта (Mead (pint))	15 мм
Обед в гостинице, полный (Meal (inn; full))	25 мм
Обед в гостинице, похлёбка (Meal (inn; bowl stew))	5 мм
Маринованные овощи, 1 порция (Pickled vegetables (1 serving))	3 мм
Провизия на неделю путешествия (Rations (1 week, travel))	2 см
Чай, 1 фунт Tea ((1 pound))	6 см
Свежие овощи, корзина (Vegetables (basket, fresh))	25 мм
Вода для умывания (Wash)	2 мм
Вино, дешёвое, бутылка (Wine (bottle, cheap))	20 мм
Вино, ine, бутылка (Wine (bottle, ine))	3 см

Эль (Ale): Алкогольный напиток, который изготавливается из воды, солода (?перебродившего зерна, например, ячменя), горьких (Bitter) трав вроде хмеля, и дрожжей. Эль высокого качества стоит в три или в пять раз дороже цены, указанной в этой таблице. В Ферелдене в некоторых местах эль делается из *рётта (ryott)* *, а не из ячменя.

** Ферелденский злак. Описан в модуле Amber Rage (цикл Blood in Ferelden). Отличительная особенность— дикий, окультурить его невозможно. Поэтому люди вынуждены селиться рядом с дикими делянками рётта. Прим. Nalia.*

Ванна (Bath): Полная кадушка тёплой воды, мыло, а также губки со щётками, которые помогут оттереть грязь приключений.

Жильё или ночлег (Lodging): Цена этой услуги колеблется. В таблице представлено несколько вариантов, но также стоимость зависит от качества предоставляемого жилья, того, как оно обставлено, и его расположения.

Мёд (Mead): Алкогольный напиток, изготовленный из забродившего мёда. Крепче эля, with a hangover potential to match.

Обед (Meal): В полный обед входят свежий хлеб, варёное мясо и что-нибудь ещё вроде похлёбки, сыра, каши или выпечки— зависит от того, что приготовил хозяин гостиницы.

Провизия (Rations): Вяленое мясо, орехи и другая простая еда, не всегда вкусная, но позволяющая наесться досыта во время путешествия.

Вода для умывания (Wash): Небольшое ведро чистой воды и тряпка. Позволяет вымыться, хоть и не особенно тщательно.

Вино (Wine): Алкогольный напиток. Изготавливается из перебродивших ягод и других фруктов.

ГЛАВА ПЯТАЯ

МАГИЯ

Магия на Тедасе оказывает огромное влияние на судьбы народов и отдельных людей. Использовать магию во зло или во благо могут все маги— дворяне и простолюдины, глупцы и мудрецы. Персонажи-маги 11 уровня и выше— могучие заклинатели, которых некоторые уважают, но большинство просто боится. Чем более мощными заклинаниями они владеют, тем более осторожными им приходится быть в окружении суеверного народа Тедаса.
И всё же маги не оставляют изучение магии и эксперименты. Всегда находятся новые заклинания, которые нужно выучить, новые техники колдовства, которыми нужно овладеть. В этой главе описано множество новых заклинаний для персонажей-магов, и новые возможности: сложные приёмы колдовства.

СЛОЖНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА

Игроки в Dragon Age уже знакомы с приёмами колдовства из Сета 1 и последствиями провалов колдовства из Сета 2. В этой главе описаны дополнительные приёмы колдовства, которые маги могут использовать в вашей компании. Эта часть игры опциональна: непременно спросите ДМа, позволит ли он использовать новые приёмы.

ИЗУЧЕНИЕ СЛОЖНЫХ ПРИЁМОВ КОЛДОВСТВА

В отличие от обычных приёмов, сложные приёмы колдовства не доступны всем магам изначально. Они отражают усиленные тренировки, которые прошёл маг, его опытность, или умение импровизировать. В терминах игровой механики— персонаж должен взять талант Искусный Заклинатель (Spell Expertise).
С точки зрения истории это значит, что персонаж, который хочет овладеть этими приёмами, должен найти хороших наставников, например, высокопоставленных магов Круга, знаменитых долийских Хранителей, или легендарных отступников из глубины диких земель. В любом случае, эти приёмы не похожи на то колдовство, которому учат на обычных уроках— это особые магические эффекты, суть которых понимают только величайшие маги этого времени, во всех отношениях выдающиеся личности. Со временем таковыми станут и персонажи игроков, когда достигнут ещё большей силы…
Иначе говоря, даже если механизм работы этих приёмов кажется вам, игроку, абсолютно понятным, для вашего персонажа они— нечто труднообъяснимое, вызывающее у суеверного люда ужас. Для мага овладение этими приёмами— прорыв в понимании собственных магических способностей, даже если они пришли к этому с помощью других магов.
Поиск наставника и обучение этим приёмам могут дать материал для историй, полных приключений и интриг, и совсем не похожих на истории, в которых ваши персонажи искали учителя специализации. В любом случае, скажите ДМу, что ваш персонаж хочет изучить сложные приёмы колдовства, и ДМ скажет вам, будет ли использоваться в его компании этот необязательный талант, и, если будет— где персонаж сможет его получить.

Сложные Приёмы Колдовства

SP	**Приём**
1	***Волшебное предвидение (Arcane Acuity):*** Ваши обширные познания в магических искусствах помогают вам. Сделайте **бросок на Магию с любым фокусом на ваш выбор против сложности 11**. Если он успешный, вы узнаёте некую деталь текущей сцены,

касающуюся магии, или получаете +1 к броску на какое-либо связанное с магией действие до конца вашего следующего хода.

1 ***Волшебное преимущество (Arcane Advantage):*** Цель заклинания получает штраф -1 к броскам на сопротивление вашим заклинаниям до вашего следующего хода.

1+ ***Отталкивающее заклинание (Staggering Spell):*** Если заклинание наносит урон, вы можете сдвинуть цель на 2 ярда в любом направлении за каждый потраченный 1 SP.

1+ ***Волшебная Броня (Arcane Armor):*** Используя оставшуюся от заклинания ману, вы создаёте вокруг вас защитное поле, и получаете Класс Брони, равный количеству потраченных SP, до вашего следующего хода.

3 ***Продолжительное заклинание (Lasting Spell):*** Если заклинание имеет определённую продолжительность действия, удвойте срок, какой оно действует, без дополнительной траты маны. Например, каменная броня будет действовать дополнительный час, руна паралича-- 2к3 раунда, и так далее.

4 ***Волна маны (Mana Surge):*** Сразу же после колдовства заклинания вы восстанавливаете 1к6 маны.

4 ***Искусное колдовство (Masterful Casting):*** Уменьшите цену в MP заклинания на 2. Это может снизить количество расходуемой маны до 0.

4 ***Расщеплённое заклинание (Split Spell):*** Если заклинание действует только на одну цель, вы можете распространить его и на вторую, если она находится в зоне досягаемости заклинаниями и не далее 6 ярдов от первоначальной цели. Дополнительная мана не тратится. Броски на сопротивление заклинанию каждая цель делает отдельно.

5 ***Разбивающая магия (Disrupt Magic):*** Ваша магия столь сильна, что, в добавление к обычным эффектам заклинания, может разбить иные чары, наложенные на цель; сделайте **бросок на Магию (Дух) против Силы Магии одного из магических эффектов,** лежащих на ней. В случае успеха вы снимаете эти чары, в то время как провал не имеет никаких последствий (само заклинание действует, как обычно). Дубли на этом броске не дают дополнительных очков приёмов.

5 ***Смертоносное заклинание (Lethal Spell):*** Если заклинание наносит урон, одна из целей заклинания получает дополнительные 2к6 урона. Альтернативный вариант— все цели заклинания получают дополнительный 1к6 урона.

6 ***Проникающее заклинание (Penetrating Spell):*** Если заклинание причиняет какой-либо урон, весь урон, которой оно нанесёт в данном раунде, становится проникающим, игнорируя класс брони цели.

ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ СОЗИДАНИЯ

SP **Приём**

1 ***Усиливающее заклинание (Strengthening Spell):*** Один союзник не далее двух ярдов от вас получает бонус +1 к Силе до начала вашего следующего хода.

1 ***Ускоряющее заклинание (Quickening Spell):*** Один союзник не далее 2 ярдов от вас получает бонус +1 к урону до начала вашего следующего хода.

1+ ***Укрепляющее заклинание (Bolstering Spell):*** Вы или один союзник не далее 2 ярдов от вас получает одну единицу Здоровья за каждое потраченное SP. Здоровье цели заклинания должно быть выше 0.

2 ***Укрепляющее заклинание (Sustaining Spell):*** Союзник, находящийся не далее 10 ярдов от вас, чьё Здоровье равно 0, не учитывает этот раунд при расчетах, через какое время он умрёт.

3 ***Поддерживающее заклинание (Empowering Spell):*** Вы получаете +1 к Силе Магии следующего заклинания, которое вы сотворите до конца вашего следующего хода.

ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ЭНТРОПИИ

SP Приём

1 ***Пожирающий голод (Consuming Hunger)***: Если персонаж не далее 10 ярдов от вас умирает в этом раунде, вы восстанавливаете 1к6 маны. Заметьте, что вы восстанавливаете только потраченную ману; вы не получаете очков маны сверх максимума.

2 ***Малое проклятье (Minor Curse):*** Цель получает штраф -1 к Защите до начала вашего следующего хода.

2 ***Свинцовые ноги (Leaden Feet):*** Цель вашего заклинания на некоторое время чувствует себя измотанной. Цель получает штраф -1 к Скорости до начала вашего следующего хода.

3+ ***Благословление энтропии (Entropic Blessing):*** Цель теряет единицу Здоровья, а вы восстанавливаете такое же количество. Заметьте, что восстанавливается лишь то здоровье, которое вы потеряли; выше максимума Здоровье не поднимается. Этот приём можно использовать дважды за ход, если у вас хватает SP.

ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ЭЛЕМЕНТОВ

SP Приём

2 ***Ослепляющее заклинание (Dazzling Spell):*** В добавление ко всем эффектам заклинания, цель получает штраф -1 на все броски, предполагающие использование зрения (в том числе и на атаки) до начала вашего следующего хода.

3 ***Самосожжение (Immolation):*** Ваша магия заставляет вас вспыхнуть. Вам это не причиняет вреда, однако до начала следующего раунда любой, кто попытается дотронуться до вас или атаковать в ближнем бою, получает 1к6+1 урона.

3 ***Толстокожий (Thick Skin):*** Ваша кожа на короткое время становится более толстой, благодаря чему до начала следующего хода ваш Класс Брони повышается на 1. Этот приём не имеет никакого эффекта, если на вас уже наложено заклинание, повышающее ваш Класс Брони.

4 ***Электрическая дуга (Lightning Arcs):*** Из вашего тела бьют заряды электричества, нанося 1 проникающего энергетического урона всем врагам в радиусе 2 ярдов от вас.

ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА: МАГИЯ ДУХА

SP Приём

1+ ***Духовный щит (Spirit Shield):*** Вы используете остатки маны, чтобы защитить себя. До начала вашего следующего хода любой приём колдовства (неважно, помогает он союзникам или наносит вред противникам), который стоит меньшее или равное количество SP, чем затраченное на этот приём, не действует на вас. На остальных он действует как обычно.

2 ***Сбить с ног (Knock Prone):*** Цель вашего заклинания падает с ног. Каждый персонаж, который делает атаку ближнего боя против лежащего на земле врага, получает бонус +1 к броску атаки.

3+ ***Ослабляющее заклинание (Enervating Spell):*** Если цель колдовства— заклинатель, то он теряет 1 MP. Этот приём можно использовать дважды за ход, если у вас хватает SP.

ОПЦИОНАЛЬНЫЙ ТАЛАНТ: ИСКУСНЫЙ ЗАКЛИНАТЕЛЬ (Spell Expertise)

Класс: Маг

Требования: У вас должна быть Магия 4 или выше, по меньшей мере один фокус Магии, и по меньшей менее один талант, связанный со школой магии (например, талант Магия Созидания).

Вы настолько умелый заклинатель, что можете использовать ману для трюков, которые удивят даже других магов.

Ученик: Вы можете использовать сложные приёмы заклинаний, когда используете заклинание аналогичной школы, при условии наличия у вас таланта этой школы. То есть, например, если у вас есть хоть какой-то ранг в талантах Магия Созидания и Магия Элементов, вы можете использовать приёмы колдовства Созидания и Элементов, когда творите заклинания этих школ.
Подмастерье: Вы можете использовать приёмы из числа общих Сложных Приёмов Колдовства, не относящихся к какой-то определённой школе.
Мастер: Вы можете использовать приёмы колдовства из списка выше, относящиеся к школе магии, фокус которой у вас есть. Таким образом, если у вас есть фокусы Созидания, Элементов и Духа, вы можете использовать связанные с ними сложные приёмы, когда используете заклинания этих школ.

СТОИТ ЛИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ СЛОЖНЫЕ ПРИЁМЫ КОЛДОВСТВА В ВАШЕЙ КОМПАНИИ?

Включение описанных приёмов в вашу компанию по Dragon Age не разрушит игру, однако будет чревато некоторыми последствиями, которые часть игроков не одобрит. Сложные приёмы колдовства значительно увеличивают количество приёмов, на которые маги могут потрать SP, по сравнению с воинами и разбойниками. Из-за этого, возможно, возникнуть проблемы: во-первых, игроки с персонажами-воинами или персонажами-разбойниками могут почувствовать себя обделёнными вниманием, во-вторых, игроки, играющие за магов, могут запутаться в открывшихся перед ними возможностях, и их раздумья, какой же приём использовать, могут замедлить игру.
Наличие опционального таланта *Искусный Заклинатель* позволяет игрокам решать, стоят ли новые приёмы потраченных на них времени и ресурсов. Также он позволяет открывать их постепенно, не вываливая на игрока несколько десятков новых приёмов разом. Несмотря на то, что приемы колдовства весьма непредсказуемы – так как количество SP ограничено, они могут изменить ход столкновения самым неожиданным образом, давая персонажам игроков жизненно важное преимущество. Но, опять же, в каждом столкновении разные приёмы будут полезны по-разному.
Некоторые партии посчитают систему сложных приёмов заклинаний слишком запутанной. В таком случае просто не используйте их. Или договоритесь с ДМом, какие приёмы из числа сложных вы будите использовать в компании. Если вы включаете в игру только несколько таких приёмов, то рекомендуется исключить талант Искусный Заклинатель, сделав сложные приёмы доступными всем магам, которые творят заклинание подходящей школы (т.е. заклинания Созидания—для приёмов Созидания, заклинания Разрушения—для приёмов Разрушения и т.п.).

НОВЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Оставшаяся часть главы посвящена новым заклинаниям, которыми пользуются маги Тедаса, включая заклинания специализаций. Правила провалов колдовства, описанные в Сете 2, также применяются к этим заклинаниям. Многие заклинания из перечисленных ниже очень могущественны, а другие очень тяжело сотворить. Тщательно обдумывайте свой выбор.

Поднять Мертвеца (Animate Dead)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 12 МР

Время колдовст ва: Одна Минута
Слож ност ь: 17
Бросок: нет
Требования: Заразная Ходячая Бомба
Ваше прикосновение наполняет труп мощной энергией, наделяя его некоторым подобием жизни, заставляя встать и подчиняться вашим командам. Тело двигается число минут, равное вашей Магии, или пока вы не прервёте действие чар. Используйте характеристики скелета из *Книги Маст ера* первого сета. В особых обстоятельствах ДМ может использовать уникальные характеристики, отражающие способности, которыми мертвец отличался при жизни.

Антимагический взрыв (Anti-Magic Burst)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 20 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 20
Бросок: Магия (Дух) vs Сила Магии
Требования: Антимагический Оберег
Вы развеиваете всю действующую магию, как вредоносную, так и полезную, в радиусе 20 ярдов. Сделайте **бросок на Магию (Дух) против Силы Магии каждого магического эффекта.** Сделайте один бросок и сравните его с Силой Магии каждого магического эффекта. Успех означает, что вы развеяли этот эффект, в то время как провал— что заклинание слишком сильное, чтобы вы могли его развеять. Вы можете рассеять одни заклинания и не развеять другие, в зависимости от их Силы Магии. ДМ может решить, что антимагический взрыв действует и на магические эффекты, происходящие не от заклинаний, и в этом случае он сам устанавливает Силу Магии, отражающую могущество этих эффектов.

Антимагический Оберег (Anti-Magic Ward)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 10 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: нет
Требования: Развеивание магии
Ваш оберег, наложенный на союзника, защищает его вредоносной магии до конца сцены, давая тому бонус +5 во всем встречным броскам против чужой Силы Магии.

Вьюга (Blizzard)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 20+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs Сила Магии
Требования: Конус холода
Заклинание вызывает волшебную метель на участке радиусом 5 ярдов с центром в точке не далее 50 ярдов от вас. Все, оказавшиеся в этом вихре завывающего ветра, получают 2к6 + Магия проникающего урона, и, если не сделают успешный **бросок на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии**, поскальзываются на образовавшемся льду и

падают. Цели, которые в начале своего хода находятся в области поражения бури, получает 1к6 проникающего урона и должны сделать указанный выше бросок, чтобы не упасть. Все атаки ближнего боя, сделанные из зоны действия метели или по целям, находящимся в ней, получают штраф -2, а дальнобойные— штраф -5. Вьюга продолжается один раунд, однако вы всегда можете продлить её ещё на раунд, потратив 10 МР в начале своего хода (считается свободным действием).

Раб Крови (Blood Slave)

Школа магии: Кровь
Тип заклинания: Атака
Мана: 20 МР
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии
Требования: Кровоизлияние
Без сомнения, самая пугающая из способностей магов крови, это заклинание позволяет взять под контроль тело противника, если только он не сделает **успешный бросок на Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии**. Если же цель проваливает бросок, вы получаете полный контроль над её действиями на следующий ход. Повторный бросок сопротивления цель может делать в начале каждого своего хода. Успешный бросок сопротивления прекращает действие заклинания. Атаки, которые делает цель под вашим контролем, получают штраф -2 (если цель пытается сопротивляться) из-за того, что её конечностями манипулируют против её воли. Цели без крови или заменяющей её жидкости не подвержены действию этого заклинания.
Особое: Чтобы сотворить это заклинание, вы должны использовать талант Маг Крови (см. сет 2). Это обязательно; для этого заклинания требуется кровь!

Цепная Молния (Chain Lightning)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 15+ МР
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs. Сила Магии
Требования: Буря
Из вашей руки или из набалдашника посоха вырывается молния и поражает выбранную вами цель не далее 30 ярдов от вас, а затем перескакивает на другую цель, находящуюся не далее 10 ядов от первой цели. Вы должны заплатить 7 МР за каждую поражённую цель кроме первой (объявите, кто станет дополнительными целями заклинания до того, как сделать бросок на колдовство). Первая цель получает 3к6 + Магия проникающего урона, тогда как дополнительные цели получают 2к6 + Магия проникающего урона. Каждая цель, что сделала удачный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**, уменьшает урон на один кубик (первая цель получает только 2к6 + Магия урона, дополнительные— 1к6 + Магия урона).

Конус холода (Cone of Cold)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 МР
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии

Требования: Ледяное Оружие
Из ваших рук вырывается струя ледяного воздуха шириной 2 ярда и длиной 8 ярдов. Все, оказавшиеся на пути струи, получают 2к6 + Магия проникающего урона и штраф -10 к Скорости на число раундов равное половине вашей Магии. Цель, сделавшая успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии** получает только 1к6 + Магия проникающего урона и штраф к Скорости -5 на тот же срок.

Дробящая Темница (Crushing Prison)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Телекинетическое оружие
Вы заключаете одного противника не далее 20 ярдов от вас в сжимающуюся клетку из чистой силы. Заклинание мгновенно причиняет 1к6 + Магия урона и цель должна сделать **бросок на Телосложение (Выносливость) или Силу (Мощь) против вашей Силы Магии** или стать неподвижной. Неподвижная цель не может двигаться, но может атаковать из силовой клетки и читать заклинания. Также она получает 2к6 + Магия урона в начале своего хода и остаются неподвижными, пока не сделают успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) или Силу (Мощь) против вашей Силы Магии**, чтобы вырваться из клетки. Цели, провалившие третий бросок, вновь получают 3к6 + Магия урона на следующий ход и остаются неподвижными, пока не освободятся, однако не получают дополнительного урона.

Смертельное проклятье (Curse of Mortality)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs. Сила Магии
Требования: Магия Смерти
Проклятый вами противник стремительно приближается к неминуемой смерти. Цель сразу же получает 2к6 + Магия проникающего урона, и 1к6 + Магия урона в начале своего хода каждый раунд. К тому же проклятый никаким образом не может восстанавливать Здоровье. Заклинание действует число раундов, равное вашей Магии. Если цель делает успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии,** когда вы накладываете на неё заклинание, она получает 1к6 урона за раунд и может восстанавливать здоровье обычными способами.

Облако смерти (Death Cloud)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 20+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 21
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Смертельное Проклятье
Вы создаёте облако энтропической энергии радиусом пять ярдов с центром в любой точке не далее 50 ярдов от вас. Любой кто входит в облако (неважно, враг или союзник),

получает 3к6 + Магия проникающего урона. Тот, кто сделал успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**, получает только 2к6 проникающего урона. Облако может существовать только один раунд, однако вы всегда можете продлить его действие на ещё один раунд, потратив в начале каждого своего хода 10 MP (считается свободным действием).

Гибельная порча (Death Hex)

Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 17 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Магия (Энтропия) или Воля (Мораль) vs Сила Магии
Требования: Отводящая Порча
Вы проклинаете противника, находящегося не далее 30 ярдов от вас, так что он страдает от каждого удара, устремлённого в него. До конца сцены все, кто атакует эту цель, получают бонус +3 к атаке, +3 к урону, и получают дополнительно 2 SP за каждый успешный удар, даже если не выпали дубли. Цель может освободиться от действия заклинания, сделав успешный **бросок на Магию (Энтропию) или Воля (Мораль) против вашей Силы Магии**. Иначе заклинание длится количество раундов, равное вашей Магии.

Лозоходец (Dowse)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Помощь
Мана: 10 MP
Время колдовст ва: Одна Минута
Слож ност ь: 17
Бросок: Нет
Требования: Магия Духа (Подмастерье)
Чтобы обнаружить искомый объект, вы усиливаете все свои пять чувств, распространяя их зону действия на 100 ярдов вокруг себя. Это заклинание позволяет обнаружить объекты определённого типа (например, ближайший источник чистой воды или какую-либо драгоценность) или один определённый объект (например, реку Колд Крик или потерянное кольцо-печатку вашего дядюшки). В случае с определенным объектом вы обязательно должны быть с ним знакомым или хотя бы представлять его. ДМ может сразу же указать на местонахождение объекта, если он находится в зоне действия заклинания, или дать вам 5 SP, которые вы тут же можете потратить на исследовательские приёмы.

Землетрясение (Earthquake)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 11+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs. Сила Магии
Требования: Каменный Кулак
Вы заставляете землю на участке радиусом 6 ярдов с центром не далее 30 ядов от вас трястись и колебаться. Все, оказавшиеся на этой территории, получают штраф -2 к защите и штраф -5 к Скорости на один раунд. Они также должны сделать **бросок на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии** или упасть. Вы всегда можете продлить действие этого заклинания ещё на раунд, потратив в начале своего хода 5 MP (считается

свободным действием).

Силки (Ensnare)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 8 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Сила (Мощь) vs Сила Магии
Требования: Специализация Хранителя, Гнев Эльфов
Вы создаёте щупальца из чистой энергии природы, которые подтягивают врагов к вам. Вы можете избрать своими целями врагов, находящихся не далее 8 ярдов от вас и числом не превосходящих вашу Магию. Каждый должен сделать **бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы Магии** или оказаться по соседству с вами (или так близко, как это позволяет ландшафт и другие участники боя). Те, кто провалил бросок и у кого на кубике дракона выпало 1, 2 или 3, также получают проникающий урон, равный половине вашей Магии (округление вниз).

Энтропические Облако (Entropic Cloud)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 20 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Магия (Энтропия) vs Сила Магии
Требования: Магия Энтропии (Мастер)
Хаос, царящий на поле боя, покоряется вам, когда вы призываете облако энтропической энергии радиусом в 20 ярдов. Центр облака располагается там же, где и вы. Союзники в облаке получают бонус +2 ко всем атакам и получат +1 SP при выпадении дублей. Противники в этом облаке получают штраф -2 ко всем атакам и -1 SP на всех бросках, которые дают SP, если не сделают успешный **бросок на Магию (Энтропия) против вашей Силы Магии**. Действие заклинание продолжается до конца сцены.

Огненный шар (Fireball)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 11 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs Сила Магии
Требования: Пламенное Оружие
Вы бросаете сгусток огня в любую точку, находящуюся не далее 50 ярдов от вас, где он взрывается, поражая пламенем всё в радиусе 4-х ярдов. Все, как союзники, так и противники, задетые взрывом, получают 3к6 + Магия урона и падают с ног. Те, кто сделал успешный **бросок на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии**, остаётся на ногах.

Кулак Создателя (Fist of the Maker)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 5 MP
Время колдовст ва: Основное Действие

Слож ност ь: 15
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Специализация Мага Силы
С помощью магии вы ударяете своих противников об землю. Вы создаёте вспышку энергии, поражающую круг радиусом 4 ярда с центром в точке не далее 24 ярдов от вас и находящуюся в поле вашего зрения. Те, кто попадает в зону поражения, оказываются сбиты с ног и получают 1к6 проникающего урона. Цели, сделавшие успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**, только сбиты с ног.

Руна Нейтрализации (Glyph of Neutralization)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 20 MP
Время колдовст ва: Одна Минута
Слож ност ь: 17
Бросок: Магия (Созидание) vs Сила Магии
Требования: Руна Отталкивания
Настоящая чума для всех заклинателей, это руна вытягивает ману из целей и некоторое время не даёт им творить заклинания. Противник, который оказывается в 2 ярдах от руны, активирует её. Цель и все в 10 ярдах вокруг руны теряют 3к6 + Магия MP и должны сделать успешный **бросок на Магию (Созидание) против вашей Силы Магии** или потерять способность колдовать на 1к3 раундов. В один момент времени вы можете поддерживать количество активных рун, равное вашему значению Магии. Каждая руна действует лишь один раз.

Руна Отталкивания (Glyph of Repulsion)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Атака
Мана: 10 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Руна Охранения
Вы изображаете на земле перед собой волшебный знак, а затем ударяете по нему изо всех сил*; волна энергии, которая расходится вокруг него, отбрасывает всех врагов в радиусе 10 ярдов. Всех противников отталкивает на 10 ярдов от вас, и если он не сделают удачный **бросок на Телосложение (Выносливость)** ***или*** **Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии**, то падают с ног.

** «strike it with all your might» Неясное мест о в переводе. Данную фразу мож но т акж е перевест и как «наполняет е его своей силой». Тем не менее, указанный вариант сочла более приемлемым.*

Галлюцинация (Hallucination)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Одна Минута
Слож ност ь: 15
Бросок: Восприятие (Слух, Зоркость или Нюх) vs Сила Магии
Требования: Магия Энтропии (Подмастерье)
Вы околдовываете разум цели, находящейся не далее 30 ярдов, заставляя его видеть

определённую галлюцинацию. Эта галлюцинация выглядит, как реальный объект, издаёт те же звуки, что и реальный объект, и даже пахнет также (таким образом, она обманывает три из пяти чувств— зрение, слух и обоняние). Размеры галлюцинации ограничены: её максимальная высота и ширина равны вашей Магии (в ярдах). Каждая цель сверх первой повышает стоимость заклинания на 5 MP. Чтобы понять иллюзорность увиденного, цель должна сделать успешный **бросок на Восприятие (Слух, Зоркость или Нюх)**. Попытка потрогать видение раскрывает обман, однако не заканчивает заклинание, если вы того не желаете. Иначе галлюцинация существует до тех пор, пока вы сохраняете концентрацию (это требует траты свободного действия).

Ускорение (Haste)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 10 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Нет
Требования: Героическая Защита
Это заклинание делает одного союзника быстрым, как порыв ветра, позволяя ему молниеносно передвигаться по полю боя и атаковать. Цель получает бонус +10 к Скорости и возможность использовать Молниеносную Атаку за 2 SP, что позволяет делать несколько дополнительных атак в один раунд. Дубли, выпавшие на броске дополнительной атаки, не дают SP.
Ускорение длится только один раунд, однако действия заклинания можно продлить; каждый дополнительный раунд стоит 10 MP. Данную ману заклинатель должен тратить в начале своего хода, используя на это свободное действие. Это заклинание можно наложить и на себя самого.

Кровоизлияние (Hemorrhage)
Школа магии: Кровь
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Кровоточащая Рана
Вы берёте под контроль изрядную часть крови в теле цели и заставляете её хлынуть из носа, рта и глаз жертвы, если она не сделает успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**. Цель, которая проваливает бросок, получает 4к6 + Магия проникающего урона, тогда как тот, чьи броски были успешны, получает 2к6 проникающего урона. Но, вне зависимости от успешности броска, сама жуткая природа этого заклинания лишает всех противников мужества; приём *Впечат ляющее Заклинание* стоит 2 SP, если вы колдуете *кровоизлияние*. Цель должна находиться не далее 50 ярдов от вас и вы должны её видеть.
Особое: Чтобы использовать это заклинание, вы должны применить талант Мага Крови (Сет 2). Это обязательно; для сотворения *кровоизлияния* нужна кровь!

Героическая Защита (Heroic Defense)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Защита
Мана: 8+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие

Слож ност ь: 15
Бросок: Нет
Требования: Героическая Аура
Вы окружаете союзника, находящегося не далее 30 ярдов от вас, защитным полем силы, которое спасает от всех, кроме самых ужасных, ударов. Цель получает бонус +5 к Защите и бонус +2 к Классу Брони на число раундов, равное половине вашей Магии *(округление в меньшую ст орону)**. Вы можете увеличить длительность заклинания; использовав свободное действие и потратив 4 MP в начале своего хода, вы продляете срок действия заклинания на раунд.
Вы можете наложить это заклинание и на себя. Эффект заклинания не складывается с теми, которые повышают вашу Защиту и которые основаны на вашей Силе Магии: например, с *магическим щит ом* и *щит ом т ени*.

* *Эт их слов почему-т о нет в финальной версии сет а 3, хот я они присут ст вуют в бет е. Я решила их ост авит ь, сочт я данную информацию обязат ельной. Прим. Nalia.*

Геена Огненная (Inferno)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 20 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs. Сила Магии
Требования: Огненный Шар
Взывая к первоэлементам, вы заставляете воздух загореться, образуя огненный смерч радиусом 6 ярдов и высотой— 12 ярдов с центром в любой точке не далее 50 ярдов от вас. Все, и союзники, и противники, оказавшиеся в зоне действия заклинания, получают 3к6 + Магия урона в начале каждого хода. Цель, которая делает успешный **бросок на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии** получает только 2к6 урона, но оказывается сбита с ног. К тому же цель, покидающая зону действия заклинания, продолжает гореть, получая 1к6 урона в начале каждого своего хода, пока второй раз не сделает успешный бросок **на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии**, чтобы сбить пламя. Обычно смерч существует лишь один раунд, однако вы всегда можете продлить его действие ещё на раунд в начале своего хода, использовав свободное действие и потратив 10 MP.

Облик большого животного (Large animal form)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 10+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 12
Бросок: нет
Требования: специализация Оборотень
Вы превращаетесь в большое животное на число раундов, равное вашей Магии. Вы можете увеличить срок действия заклинания; каждый дополнительный раунд строит 3 MP. Ваши Разум, Магия и Воля остаются прежними, но остальные характеристики становятся такими же, как характеристики животного. Примеры больших животных вы можете найти в *Книге Маст ера* Сета 1: мабари, чёрный медведь, бронто. ДМ может ввести в игру другие виды, задав их характеристики.

Столкновение Маны (Mana Clash)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 10+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Магия (Дух) vs Сила Магии
Требования: Магическая Мощь
Вы жертвуете собственными резервами энергии, чтобы сжечь ману заклинателя. Одна цель не далее 30 ярдов от вас получает 1к6 + Магия проникающего урона. За каждые потраченные 2 MP, которые вы потратили сверх обычной цены заклинания, цель теряет 2 MP и получает дополнительные 1 урона. Если цель делает успешный **бросок на Магию (Дух) против Силы Магии**, то она не получает урона за ману, потраченную сверх нормы; однако она всё ещё получает 1к6 + Магия проникающего урона и теряет ману (*прим. перев.*: Иначе говоря, если маг использует это заклинание на ком-либо и тратит 16 (6 маны сверх нормы), но цель сделала успешный бросок сопротивления, то цель получает 1к6 + Магия проникающего урона и теряет 3 маны. Если бы её бросок не удался, она бы получила ещё 6 урона.). Это заклинание не действует на цели, у которых нет маны.

Массовый Паралич (Mass Paralysis)
Школа магии. Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 22 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 21
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs. Сила Магии
Требования: Ядовитые Испарения
Вы опутываете всех противников, находящихся не далее 20 от вас, коконом из нитей энтропической энергии, которые не дают им двигаться. Каждая цель должна сделать **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии** или оказаться парализованной. Цели, которые сделали успешный бросок, теряют бонус Ловкости к Скорости; он возвращается только когда они сделают успешный бросок второй раз или когда действие заклинания прекратится. Скорость парализованных персонажей падает до 2 ярдов в раунд, они теряют бонус Ловкости к Защите, и не могут совершать никаких действий; однако их нельзя добить ударом милосердия, если только они не находятся без сознания и не умирают. В начале своего хода парализованная цель делает новый бросок, чтобы вырваться из-под власти заклинания. Иначе действие заклинания продолжается количество раундов, равное вашей Магии.

Общее Восстановление (Mass Rejuvenation)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 10+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Нет
Требования: Восстановление
Вы наполняете союзников, находящихся не далее 10 ярдов от вас, целительной энергией. Количество целей заклинания равно удвоенному значению вашей Магии; союзник сверх этого количества повышает стоимость заклинания на 5 MP. Одной из целей заклинания можете быть и вы. Цель сразу же восстанавливает 1к6 Здоровья, и ещё 1к6— в начале каждого своего хода в течение количества раундов, равного вашей Магии.

Ядовитые Испарения (Miasma)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 8 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs. Сила Магии
Требования: Паралич
От земли у ваших ног начинает подниматься ядовитый туман зелёного цвета. Все противники в радиусе 10 ярдов вокруг вас в начале своего хода должны сделать **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии** или получить штраф -2 к защите и -2 ко всем броскам атаки. Цели должны делать этот бросок каждый раунд, который они находятся в тумане, или когда они входят в туман. Заклинание длится только 1 раунд, однако всегда можете продлить его действие ещё на раунд, использовав свободное действие и потратив 2 MP в начале своего хода. Если вы этого не делаете, заклинание развеивается сразу же в начале вашего хода.

Отводящая порча (Misdirection Hex)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 10 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: Магия (Энтропия) или Воля (Отвага) vs Сила Магии
Требования: Болезненная Порча
Удача отворачивается от цели этого заклинания, и почти все его атаки уходят в молоко. До конца сцены один противник, находящийся не далее 30 ярдов от заклинателя, получает штраф -2 к броскам атаки и не получает SP. Цель может делать **бросок на Магию (Энтропию) или Волю (Отвагу) против вашей Силы Магии** в начале каждого последующего хода, чтобы закончить действие заклинания. Иначе оно действует количество раундов, равное вашей Магии.

Обратить в камень (Petrify)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Землетрясение
Вы превращаете цель, находящуюся не далее 30 ярдов от вас, в камень, если та не сделает **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**. Окаменевший персонаж получает +5 к Классу Брони, однако его Защита падает до 7 и он не может предпринимать никаких действий в свой ход. Его невозможно добить ударом милосердия. Окаменевшие цели не могут предпринимать никаких действий, кроме новых бросков, которые они делают в начале своего хода каждый раунд, пока не освободятся от действия заклинания.

Яма (Pit)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Помощь
Мана: 14 MP

Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: Ловкость (Акробатика) vs Сила Магии
Требования: Магия Элементов (Подмастерье)
С помощью магии вы создаёте на открытом участке земли или в ближайшем камне яму 4 ярда длиной, 4 ярда шириной и 4 ярда глубиной. Все, кто стоит на затронутой заклинанием земле, должны сделать **бросок на Ловкость (Акробатику) против вашей Силы Магии** или свалиться в яму. Выбраться из ямы можно ценой малого действия.

Притяжение Бездны (Pull of the Abyss)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 8 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Сила (Мощь) vs Сила Магии
Требования: Специализация Мага Силы, Телекинетический Взрыв
Вы используете телекинез, чтобы притянуть противников к определённой точке и замедлить их. Вы создаёте круглое поле притяжения 6 ярдов радиусом с центром в точке не далее 30 ярдов от вас. Те, кто оказался в зоне действия поля, должны сделать **бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы Магии**, или их затянет в центр зоны (или так близко к нему, как это позволяют особенности рельефа и другие участники боя). Оказавшиеся в зоне поражения противники не могут бежать, их Скорость падает на 6, и они получают штраф -2 к броскам атаки и колдовства на 1 раунд. Те, кто сделал успешный бросок, не оказываются притянуты к центру поля, но получают штраф -1 к броскам атаки и колдовства на 1 раунд.

Регенерация (Regeneration)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Один Час
Слож ност ь: 15
Бросок: Нет
Требования: Магия Созидания (Мастер)
Жуткие раны закрываются, а сломанные кости—срастаются, когда вы посредством магии ускоряете естественный процесс заживления, позволяющий за час исцелить то, что обычно заживает несколько недель. Цель заклинания получает 3к6 + ваша Магия Здоровья и излечивает серьёзные травмы вроде сломанных костей или повреждённых органов.
Несмотря на мощь этого заклинания, его нельзя использовать для того, чтобы прирастить назад оторванные конечности. Оно также не может лечить болезни или нейтрализовать действие яда, хотя оно может облегчить симптомы и исцелить пострадавшие органы.

Сон (Sleep)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 19
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии
Требования: Ужас

Противники в радиусе 10 ярдов от выбранной вами точки, находящейся не далее 30 ярдов от вас, вдруг ощущают страшную сонливость, засыпая прямо там, где стоят, если только не сделают успешный **бросок на Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии.** Цели, которые провалили этот бросок, в последующие раунды в начале своего хода могут сделать новый, чтобы проснуться. Защита целей падает до 10, однако их нельзя добить ударом милосердия. Любой урон сразу же будит цель.

Облик маленького животного (Small animal form)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 5+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 12
Бросок: нет
Требования: Специализация Оборотень
Вы превращаетесь в небольшое животное на количество раундов, равное вашей Магии. Вы можете продлить действие заклинания, потратив 1 MP на каждый дополнительный раунд. Вы сохраняете ваш Разум, Магию и Волю, однако все остальные характеристики становятся такими же, как у животного. Примеры маленьких животных можно найти в Книге Игрока Сета 1: например, собаки и соколы. ДМ может ввести в игру другие виды, задав их характеристики.

Магическая Мощь (Spell Might)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 11 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: нет
Требования: Магическое очищение
Вы открываете в себе огромные резервы магический силы, что даёт вам +2 к Силе Магии и +2 ко всем получаемым SP до конца сцены. Пока эта магия действует на вас, вы тратите на каждое заклинание на 2 MP больше. Вы можете прекратить действие этого заклинания в начале своего хода, использовав свободное действие.

Волшебный Цветок (Spellbloom)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 8 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: Нет
Требования: Жир
Вы создаёте не далее 50 ярдов от вас источник волшебной энергии, который бьёт количество раундов, равное вашей Магии. Каждый маг, как враг, так и союзник, начавший свой ход в радиусе 4 ярдов от центра источника, восстанавливает 1к6 MP.
Свободным действием вы можете развеять источник, чтобы получить количество SP, равное количеству раундов, которое оставалось до прекращения действия заклинания. Эти SP должны быть использованы на приёмы колдовства в том же раунде, что и получены. Любые неиспользованные очки пропадают в конце хода.

Гудящий Рой (Stinging Swarm)

Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Атака
Мана: 20 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Волшебный Цветок
Вокруг одного противника в радиусе 30 ярдов материализуется рой кусачих насекомых. Цель получает 2к6 + Магия проникающего урона в начале своего хода в течение количества раундов, равных половине вашей Магии (округление вниз). Они также должны сделать удачный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии** или получить штраф -2 к броскам атаки и колдовства. Если цели умирает до того, как рой рассеялся, он перелетает на другого врага в радиусе 20 ярдов.

Объятья Камня (Stone's Embrace)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Сила (Мощь) vs Сила Магии
Требования: Яма
Земля встаёт дыбом под ногами ваших врагов. Максимальное число целей заклинания не должно превышать значения вашей Магии, и они должны находиться не далее 30 ярдов от вас. Враги оказываются пойманы в ловушку, если не сделают успешный **бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы Магии**. В случае провала они остаются в ловушке до тех пор, пока не сделают в свой ход успешный бросок. Для того, чтобы сделать бросок, нужно потратить малое действие.

Рукой подать (Stone’s Throw)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Помощь
Мана: 4 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 13
Бросок: нет
Требования: Специализация Хранителя, Силки
Вы исчезаете в земле под ногами и появляетесь какой-либо другой точке в радиусе 24 ярдов. Это не телепортация; вы просто передвигаетесь под землёй. Между начальной точкой перемещения и конечной должна быть цельная земля или камень (вы не можете использовать это заклинание, чтобы переместиться с одной крыши на другую, например). Каменная кладка (mortar) в большинстве случаев тоже подходит, чтобы передвигаться с помощью этого заклинания.

Призвать Зверя (Summon Beast)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 22 MP
Время колдовст ва: Один час
Слож ност ь: 17
Бросок: Магия (Энтропия) vs Сила Магии
Требования: Магия Созидания (Подмастерье)

Вы призываете обычного дикого зверя из числа тех, что водятся здесь. Он будет верен вам до следующего рассвета или заката— смотря что придёт первым. Зверь понимает команды, которые вы ему даёте голосом, и выполняет их так хорошо, как только умеет. Хотя вы и можете сказать, какого зверя желаете вызвать, окончательное решение по поводу того, кто именно откликнется за ваш зов, выносить ДМ. Призванные животные не будут драться до смерти, и, потеряв больше половины Здоровья (на усмотрение ДМа), убегут, если вы не сделаете успешный **бросок на Общение (Лидерство)** или животное не сделает успешный **бросок на Волю (Мораль)**. Сложность броска зависит от того, насколько тяжела ситуация, однако редко бывает ниже 13.

Телекинетический Взрыв (Telekinetic Burst)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 5 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 15
Бросок: Сила (Мощь) vs Сила Магии
Требования: Специализация Мага Силы, Кулак Создателя
Вы создаёте взрыв силы, поражающий круглую зону радиусом 4 ярда с центром в точке, находящейся не далее 24 ярдов, которую вы видите. Те, кто оказался в зоне поражения, должны сделать успешный **бросок на Силу (Мощь) против вашей Силы Магии** или отлететь к ближайшему краю зоны взрыва и упасть с ног. Цель может получить урон от удара о землю и различный препятствия (зависит от ситуации). Например, если взрыв швырнёт врага в деревянную стену, он получит 1к6 урона, а если в каменную— 2к6. Какой урон получат цели, и какой именно, решает ДМ. Те, кто сделал успешный бросок, не сдвигаются с места, но всё равно падают с ног.

Телекинетическое Оружие (Telekinetic Weapons)

Школа магии: Дух
Тип заклинания: Зачарование
Мана: 8+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: нет
Требования: Силовое Поле
Орудия ближнего боя, находящиеся в руках всех союзников в радиусе 10 ярдов, окутывает пульсирующее поле волшебной силы, и оно получает бонус к наносимому урону, равный вашей Силе Магии. Любая атака заколдованным оружием, которая даёт SP, позволяет использовать приём *Пробит ь Броню* на 1 SP дешевле. Это может складываться с другими эффектами, такими, как бонусы к приёмам 2 уровня Разбойника, снижая стоимость приёма вплоть до 0 SP. Заклинание длится 1 минуту, но вы можете продлить его действие, потратив 6 MP за каждую минуту, на которую продляете (дополнительные MP тратятся в момент произнесения заклинания). Это заклинание не повреждает оружие и может накладываться на оружие, на которое уже действуют заклинания *заморож енное оруж ие* и *пламенеющее оруж ие*.

Буря (Tempest)

Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 11+ MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17

Бросок: Телосложение (Выносливость) vs. Сила Магии
Требования: Молния
Вы призываете шторм электрических разрядов на площади радиусом 4 ярда с центром не далее 40 ярдов от вас. Любой, кто зашёл в зону действия заклинания, получает 2к6 + Магия проникающего урона от молний. Цели, сделавшие успешный **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии**, получают только 1к6 проникающего урона. Буря продолжается лишь один раунд, однако вы всегда можете продлить её действие ещё на один раунд, использовав свободное действие и потратив 10 МР в начале своего хода. Если вы поддерживаете заклинание, все существа, оказавшиеся в зоне его действия, немедленно вновь страдают от его воздействия.

Чтение Мыслей (Thought-Taking)
Школа магии: Кровь
Тип заклинания: Атака
Мана: 15 МР
Время колдовст ва: Одна Минута
Слож ност ь: 17
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs Сила Магии
Требования: Специализация Мага Крови
Это заклинание позволяет магам крови глубоко проникнуть в мысли цели, узнать её самые страшные тайны, желания и страхи. Вы должны коснуться лба беспомощной цели и сосредоточиться на одну минуту; цель в это время может сделать **бросок на Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии**. Если бросок успешен, то вы не смогли проникнуть в разум цели, но вы можете потратит 5 МР, чтобы продлить заклинание на ещё одну минуту и заставить цель сделать новый бросок. Если цель проваливает бросок, вы проникли в разум цели, и можете задавать ей вопросы, на которые ДМ должен честно ответить, исходя из знаний цели. Каждый вопрос стоит 2 МР. Суммарное количество вопросов не должно превосходить вашу Магию, и каждый вопрос требует минуты. Это заклинание часто болезненно для цели, однако не наносит реального урона.
Особое: Чтобы сотворить это заклинание, необходимо использовать талант Мага Крови (см. Сет 2). Это обязательно; для сотворения *чт ения мыслей* нужна кровь!

Облик чудовища (Vicious animal form)
Школа магии: Созидание
Тип заклинания: Помощь
Мана: 25+ МР
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 12
Бросок: нет
Требования: Специализация Оборотня
Вы превращаетесь в чудовищное на количество минут, равное вашей Магии. Вы можете продлить действие заклинания, потратив 10 МР на каждый дополнительный раунд. Вы сохраняете ваш Разум, Магию и Волю, однако все остальные характеристики становятся такими же, как у животного. Примеры чудовищных животных можно найти в *Книгах Маст ера* Сета 1 и Сета 2: это самцы драконов— змеи и гигантские пауки. ДМ может ввести в игру другие виды, задав их характеристики. Тем не менее, даже это заклинание не позволяет магу принять облик таких существ, как высший дракон или ватеролл.

Заразная ходячая бомба (Virulent Walking Bomb)
Школа магии: Дух
Тип заклинания: Атака
Мана: 13 МР

Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Воронка Смерти
Вы заражаете кровь цели, находящейся не далее 10 ярдов, магическим ядом. Когда вы накладываете это заклинание, цель немедленно получает 2к6 + Магия проникающего урона. Цель должна делать **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии** в начале каждого своего хода. Если бросок успешный, то заклинание заканчивает действие. Иначе цель получает 1к6 + Магия проникающего урона. Если цель умирает, пока заразная ходячая бомба ещё действует, то её тело взрывается, разбрасывая вокруг куски окровавленного мяса и костей, нанося всем в радиуса 4 ярдов 2к6 урона. Все, кто оказался в радиусе этого взрыва, должны сделать **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии - 2**, или тоже стать целями этого заклинания и получать 1к6 + Магия проникающего урона каждый ход, пока не сделают успешный бросок сопротивления. Дополнительные цели не заражают других, в отличие от первой жертвы заклинания.

Кошмар наяву (Waking Nightmare)
Школа магии: Энтропия
Тип заклинания: Атака
Мана: 20 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 17
Бросок: Воля (Самоконтроль) vs. Сила Магии
Требования: Сон
Вы ловите разум одного противника, находящегося не далее 20 ярдов от вас, в ловушку кошмара наяву. До тех пор, пока он не сделают успешный **бросок на Волю (Самоконтроль) против вашей Силы Магии**, он, будучи одурманенным, яростно атакует ваших врагов. Цель, которая уже спит, получает штраф -3 к броску. Если цель провалила первый бросок, она может делать новый в начале своего хода в последующие раунды, пока не проснутся.

Гнев Эльфов (Wrath of the Elvhen)
Школа магии: Элементы
Тип заклинания: Атака
Мана: 6 MP
Время колдовст ва: Основное Действие
Слож ност ь: 13
Бросок: Телосложение (Выносливость) vs Сила Магии
Требования: Специализация Хранителя
Земля, деревья, растения, камни-- всё накидывается на ваших врагов. Пока это заклинание действует, все противники в радиусе четырёх ярдов от вас в начале своего хода делают **бросок на Телосложение (Выносливость) против вашей Силы Магии** или получают количество проникающего урона, равное половине вашей Магии *(округление вниз)**. Для поддержки гнева эльфов вы должны использовать свободное действие и тратить 2 MP в начале каждого вашего хода.

***** *Эт ого примечания почему-т о нет в финальной версии сет а 3, хот я они присут ст вуют в бет е. Я решила их ост авит ь, сочт я данную информацию обязат ельной. Прим. Nalia.*

Все права на мир, героев, правила etc принадлежат Bioware и Green Ronin Publishing. Данный перевод не является коммерческим. Переводчики не несут ответственности за коммерческое использование данных материалов.
Перевод: Nalia
Корректор: Corax